MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

JURASSIC PARK
Os dinos de Spielberg estão muito mais ferozes

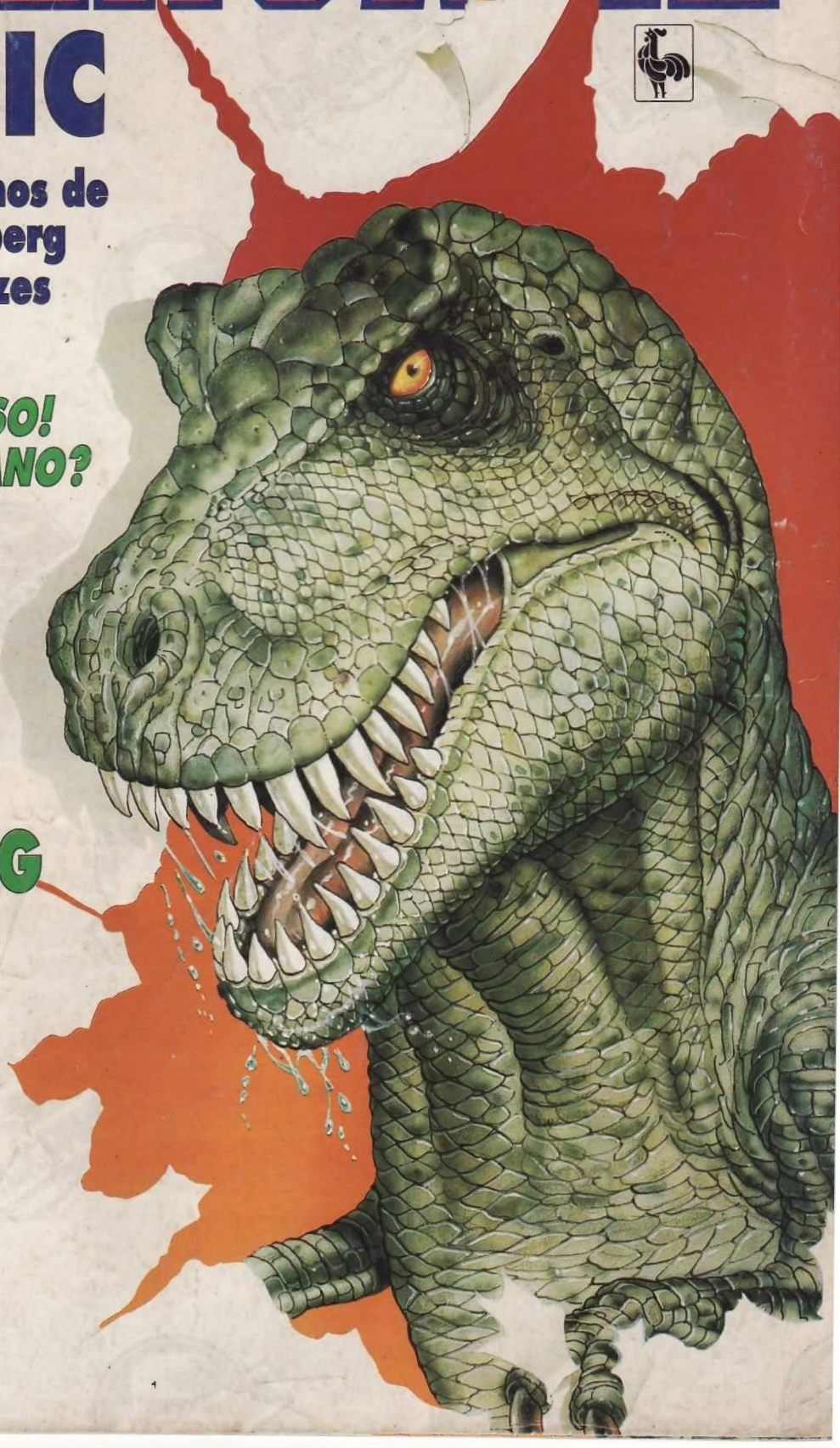
CD ESPECIAL
SONIC: OUTRO ARRASO!
SILPHEED: JOGO DO ANO?

JUNGLE STRIKE
16 Mega e 9 fases de combates na selva

GOLDEN AXE 3
A saga continua

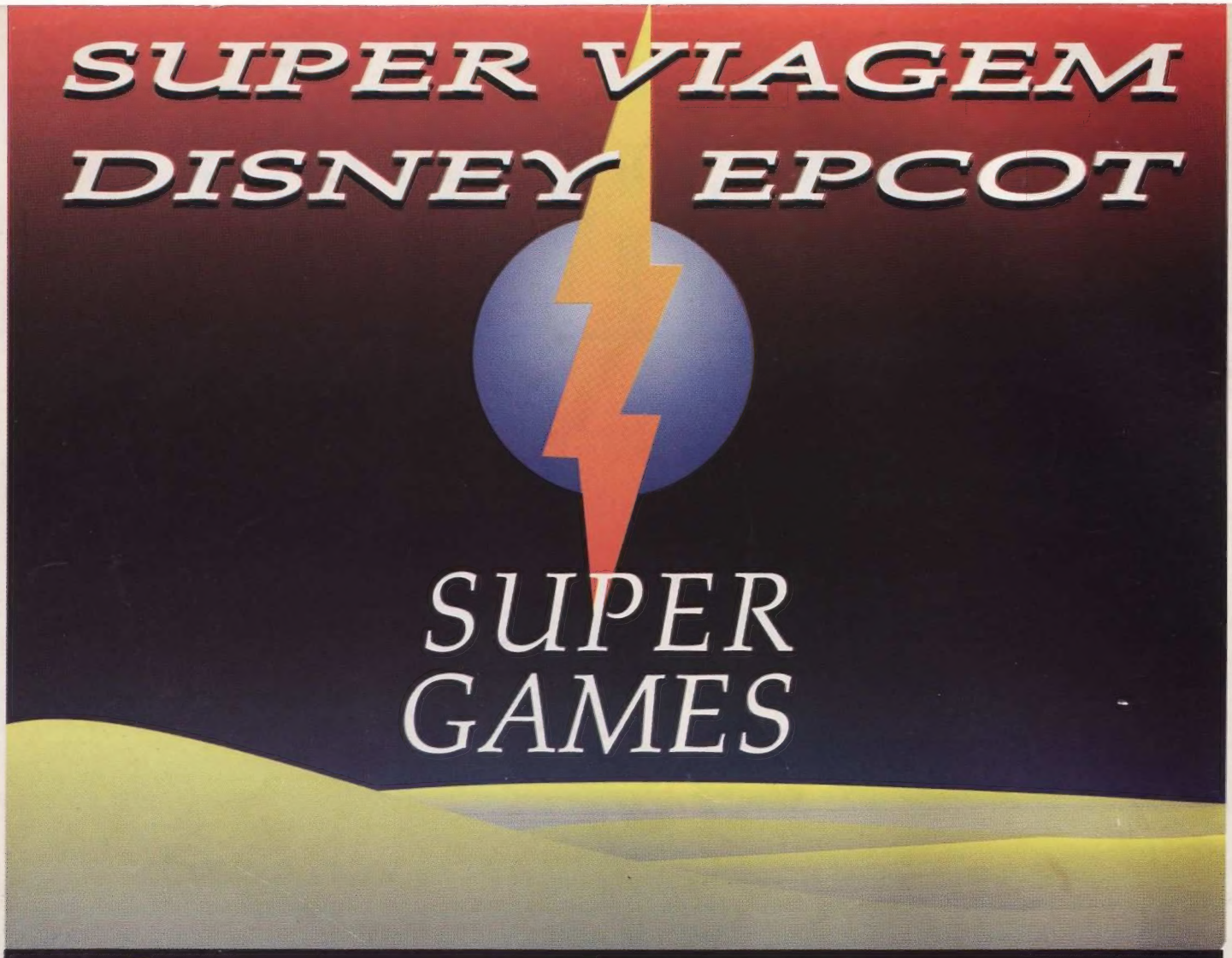
VIRTUA RACING
As primeiras fotos da versão para Mega

SLAP SHOT
Hóquei para Master!



Nº25 - AGOSTO 1993
CR$200.000,00
25
9 770104 203003

SUPER VIAGEM DISNEY EPCOT



GRÁTIS 11 DIAS NA FLÓRIDA COM STELLA BARROS

GTA

PATROCÍNIO:
STELLA BARROS

APOIO: NEO GEO TEC TOY Shopping Center IGUATEMI BRASOFT

ATENÇÃO MOÇADA! A PARTIR DE AGORA VOCÊS ESTARÃO PARTICIPANDO DA SENSACIONAL PROMOÇÃO SUPER VIAGEM/ SUPER GAMES. É SUPER FÁCIL : PREENCHÁ O CUPOM E PASSE NUMA DAS LOJAS E DEPOSITE NA URNA. NO DIA 12 DE OUTUBRO, SERÁ REALIZADO NO SHOPPING CENTER IGUATEMI, EM SÃO PAULO, O SORTEIO DO VENCEDOR.

SE NA SUA CIDADE AINDA NÃO TEM UMA LOJA SUPER GAMES, ENVIE O CUPOM PELO CORREIO ATÉ O DIA 30 DE SETEMBRO PARA A RUA SENADOR PÁDUA SALES, 94- CEP 01233-030 - SP.

O REGULAMENTO GERAL DA CAMPANHA ESTÁ REGISTRADO NO 2o.CARTÓRIO DE TÍTULOS E DOCUMENTOS SÃO PAULO - SP, À DISPOSIÇÃO DOS INTERESSADOS. COMO REGRA GERAL, A CAMPANHA LIMITA-SE A PARTICIPANTES COM IDADE A PARTIR DE 10 ANOS COMPLETOS.
A OBTENÇÃO DO PRÊMIO ESTÁ CONSIGNADA A LIBERAÇÃO DO VISTO CÔNSULAR E AS DATAS DISPONÍVEIS PARA O PROGRAMA FLÓRIDA EXPRESS PELA STELLA BARROS TURISMO.

SE VOCÊ QUISER INFORMAÇÕES SOBRE VIAGENS INCRÍVEIS, LIGUE PARA STELLA BARROS TURISMO TEL.: (011) 851-0500.

SUPER VIAGEM/SUPER GAMES

☐ SIM. EU QUERO VIAJAR DE GRAÇA PARA A FLÓRIDA.
QUAL A LOJA DE GAMES No. 1 DOS FERAS?_____
NOME_____
ENDEREÇO_____
CIDADE_____ ESTADO_____ CEP_____
TEL._____ DATA NASC._____
QUAL O SEU VIDEO-GAME?_____

SUPER GAMES - R. SENADOR PÁDUA SALES, 94 - CEP 01233-030 - SÃO PAULO - SP.

RELAÇÃO DE LOJAS

SÃO PAULO - SP (DDD-011)
IGUATEMI - Tel.: 816-6998
GRANJA JULIETA - Tel.: 548-4902
N. CANTAREIRA - Tel.: 203-1597
HIGIENÓPOLIS - Tel.: 258-0977
PARQUE DA MOÓCA - Tel.: 215-3198

MACEIÓ-AL Tel.: (082) 291-9133
BELÉM-PA Tel.: (091) 223-5701

PETROLINA-PE - Tel.: (081) 992-1125
BRASÍLIA SUL 1-DF - Tel.: (061) 242-0177
BRASÍLIA NORTE 1-DF - Tel.: (061) 347-8281
BRASÍLIA SUL 2 - DF - Tel.: (061) 242-8512
BRASÍLIA NORTE 2 - DF Tel.: (061) 274-8547
CAMPINAS-SP - Tel.: (0192) 85504
FLORIANÓPOLIS-SC - Tel.: (0482) 22-1347
SANTA MARIA - RS -Tel.: (055) 222-7279
POÇOS DE CALDAS - MG - Tel.: (035) 721-9894

INFORMAÇÕES / FRANCHISING: Tel.: (011) 824-9588 FAX 66-4777

Neste Nº

6 JUNGLE STRIKE
Mapas e dicas inacreditáveis da continuação de *Desert Strike*. Ninguém precisa ficar perdido na selva!

20 SILPHEED E SONIC CD
Fotos exclusivas dos dois CDs mais esperados do ano. Confira.

34 GOLDEN AXE III
Do começo ao fim, todas as dicas e manhas deste grande lançamento.

Carta do chefe

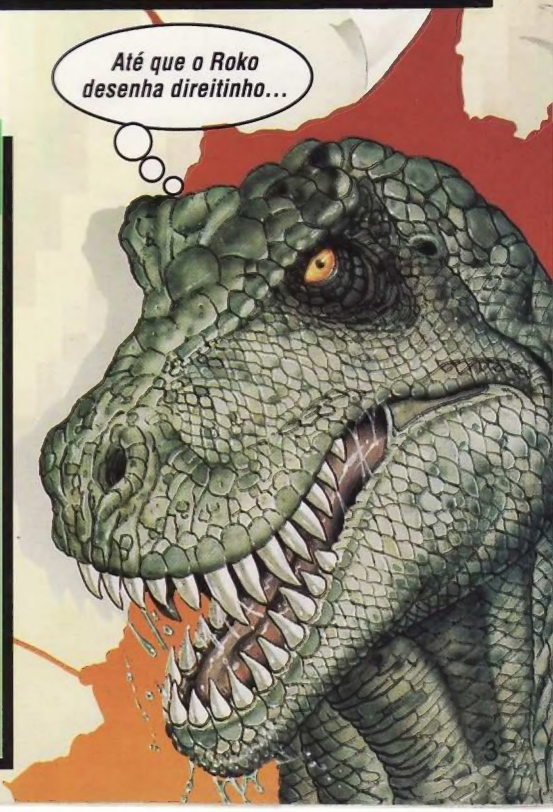
Animal é a Supergame! O resto é bichinho.

Leitor: pasme com esta edição, que está maravilhosa, e prepare-se para a notícia do século. Eu, o Grande Chefe, estou engendrando *mais uma* revolução no ramo editorial mundial. Enchi a mala de dólares, parti para os "States" e banquei os direitos de publicar a revista *Gamepro* no Brasil. E assim está consolidada a união das duas melhores revistas de games do universo! Sabe o que isso significa? Que você vai ficar por dentro das últimas novidades com antecedência e exclusividade. Quer mais? Então lá vai uma bomba: já encomendei à minha equipe uma outra revista. É isso mesmo! A partir do próximo número você compra a *SG* e ganha mais uma revista grátis, na faixa. Botei a plebe (os redatores) inteira para trabalhar em busca de matérias de altíssima tecnologia em games: máquinas mortíferas como 3DO (um CD player com o dobro da capacidade do Sega CD), realidade virtual, jogos para computadores e muito mais. A partir do próximo mês você tem um grande compromisso com o futuro. Boa viagem!

O CHEFE

Sumário

Cartas	4
Saiu nos States	6
Saiu no Japão	17
CDs	20
Rola lá Fora	26
Saiu no Brasil	28
A Próxima Onda	30
Supertáticas	31
Mega Especial	34
Arcade	38
Master Especial	40
Clube do Chefe	42



CARTAS

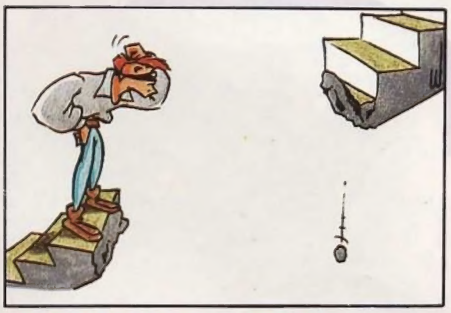
Leitores de *SG* querem musa de concorrente e estão ficando cada vez mais espertos

PÔ, CHEFE

Parabéns pela ***SG***, que é a melhor revista da Terra. Mas por que você vem falando tanto da ***Gamepower***, será que você a acha melhor que a ***SG***? Cadê sua foto com a redação? E o cartaz de **Pit Fighter**? Por que não há locadora associada ao Clube do Chefe em Sertãozinho? Um abraço ao Chefe e aos redatores, às redatoras, um beijão. Ah, responda tudo, heim?

Raphael Negri Milion
Sertãozinho - SP

RdC: Obrigado, eu também acho-a a melhor e melhor que ela não existe. Falo da Gamepower, às vezes, por influência da Marjorie. Sabe como é que é, ela fica na minha orelha falando, falando, eu acabo entrando na dela. A revista é bem boa mesmo, o sistema deles é que é duvidoso. Mas quem entende de Nintendo são eles, mais ninguém. Estou num patamar acima da redação, não podemos fotografar juntos, você há de entender. Pit Fighter tá um pouco velhinho,vou pensar. Pra associar locadoras você precisa escrever uma carta com os dados certinhos (nome, endereço, telefone do estabelecimento) e mandar pra cá. Nós procuramos por eles, OK?



DEGRAU INATINGÍVEL

Chefe. As inovações e as novas ilustrações de capa realmente chocaram e deixaram a ***SG*** num degrau inatingível para as outras revistas. Queria que, em vez de ficar colocando esse tal de Baby Betinho na revista, trouxesse a gloriosa musa Marjorie Bros, pra ficar de vez na ***SG***. Também estou sentindo falta dos lendários pôsters da ***SG***. Faça um bem caprichado com todos os personagens de ***Street Fighter II'***. Hasta la vista, El Chefón!

Célio Flores Siqueira Junior
Vila Velha - ES

RdC: Vou responder porque você é simpático e sabe reconhecer o que é bom. Baby colabora conosco pois é autoridade única em Street Fighter, ou seja, não há outro como ele. Não adianta procurar. A gloriosa musa vai muito bem, obrigado. Só não vem pra cá pois eu não conseguiria me concentrar direito e manter a cambada na linha (dura). Será possível que vocês só pensem em Street Fighter? O pior é que eu também! Hasta, coraçón.

BRONCA

Estou escrevendo para dizer que estou chateado com o Chefe. Já escrevi quatro vezes e nenhuma das cartas foi respondida. Pelo amor da Sega, publiquem minha carta. ***Supergame*** é a melhor revista do Universo e com o grande carrasco no poder dando duro na redação, a ***SG*** não pode falhar. E a minha carteirinha? Estou até pensando ultimamente em desistir de escrever e desistir desta maravilha que é a ***SG*** e partir pras porcarias... De que jeito é que eu poderia descolar um Mega sem levar muito preju?

Barlaro L. Roma
São Paulo - SP

RdC: Não fique chateado, Barlaro (caso não seja este o seu nome, desculpe-nos mas sua letra é parada dura, ninguém conseguiu decifrar direito). Não tome nenhuma medida extrema, não nos abandone. Nós não damos conta de responder todas as cartas. Não é por isso que um rapaz inteligente como você parece ser vai se deixar perder por porcarias, não é verdade mesmo? Mandei verificar pessoalmente a remessa da sua carteirinha. São milhares também e às vezes demora. O melhor jeito de descolar um Mega é batalhar um usado em bom estado, fazer uns rolos, essas coisas.

GRANDE BURRO

E aí, galera da ***SG***, tudo no esquema? Tem um carinha que eu conheço, eu quase o mato, ele fica falando que a ***SG*** é um lixo, que o sistema Sega é uma droga. Diz que revista boa é aquela, que sistema bom é aquele (Nintendo) e que videogame bom é (Nes). Eu falo pr'ele largar mão de ser burro, comprar um Mega, que vai sair **Street** pra Mega, e pra começar a comprar a ***SG***. Antes que eu me esqueça, que tal um pôster de **Land of Illusion**.

Horácio J. M. Ribeiro
Suzano - SP

RdC: Um parente meu, que influenciou minhas idéias imperiais, costumava dizer que quem é burro pede a Deus que o leve e ao Diabo que o carregue. Mas há casos que têm salvação. Tente emprestar uma Supergame para o quadrúpede e veja se ele consegue ,depois de ler, se equilibrar somente nos membros inferiores. Não é o caso de acabar com o sistema concorrente, que têm seus méritos. Mas não ver a superioridade de SG é demais. Quanto à sua sugestão sobre o pôster, vou analisar. Abração!

REVISTA SUPERGAME

Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" fez tanto sucesso que nós resolvemos dar uma esticadinha pra comemorar: até 31/12 você compra Tec Toy no Galpão pelo melhor preço e continua recebendo cupons para trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive. Vai ser sucesso do Oiapoque ao Chuí. E do Leme ao Pontal.

FOX

SÓ PARA LOCADORAS

VENHA CONHECER OS PC GAMES DA TEC TOY

DISTRIBUIDOR OFICIAL

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

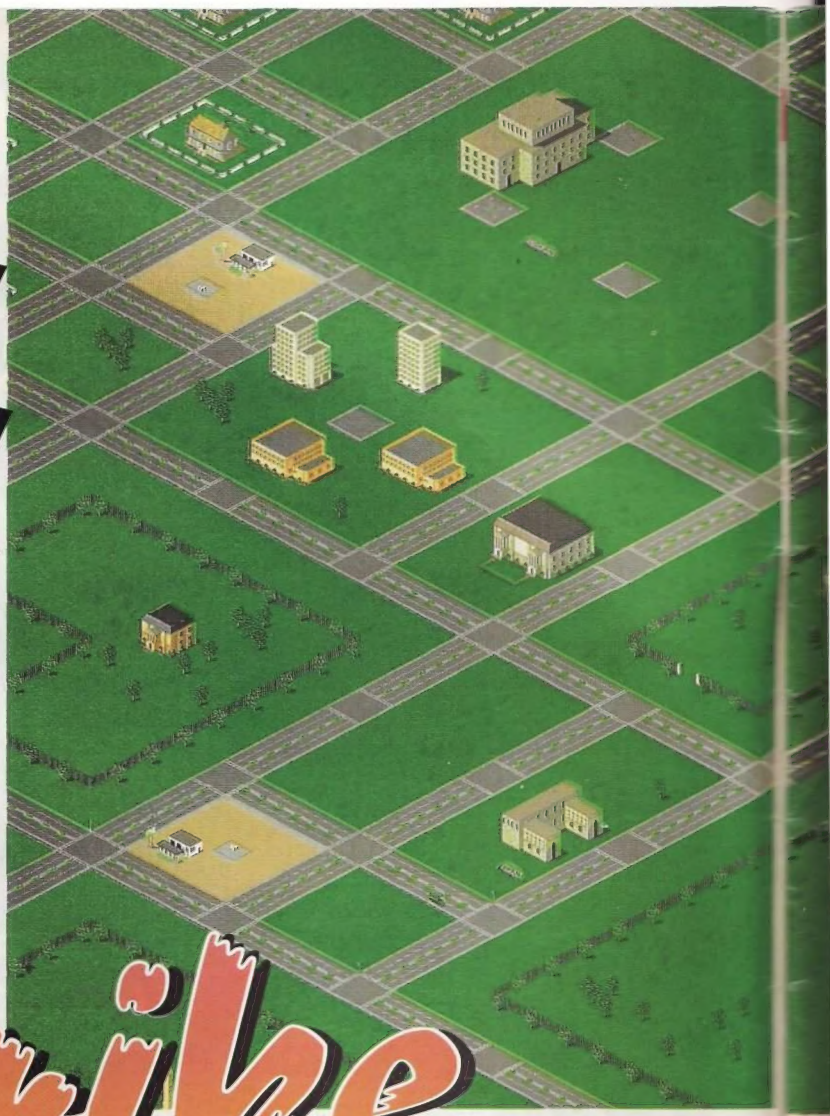
ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.
BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

REPRESENTANTES OFICIAIS: Campinas (SP) - Amepege - Tel.: (0192) 32-6501 - (0192) 33-6488 • **Brasília (DF)** - C.V.A. c/Valquer Tel.: (061) 351-0292 - Fax: (061) 351-8382 • **Porto Alegre (RS)** - Claudio - Tel.: (051) 249-8184 • **Rio de Janeiro (RJ)** - A.M. Vídeo c/ Arthur Tel/Fax (021) 590-7043 • **Recife (PE)** - Lumarbes c/ Marta - Tel.: (081) 432-2507 • **Fortaleza (CE)** - Fort Filmes c/Elves Tel/Fax (085) 244-3612 • **Natal (RN)** - Cristiane Grandi - Tel.: (084) 211-3765 - Fax: (084) 221-1466

SAIU NOS STATES

Jungle Strike

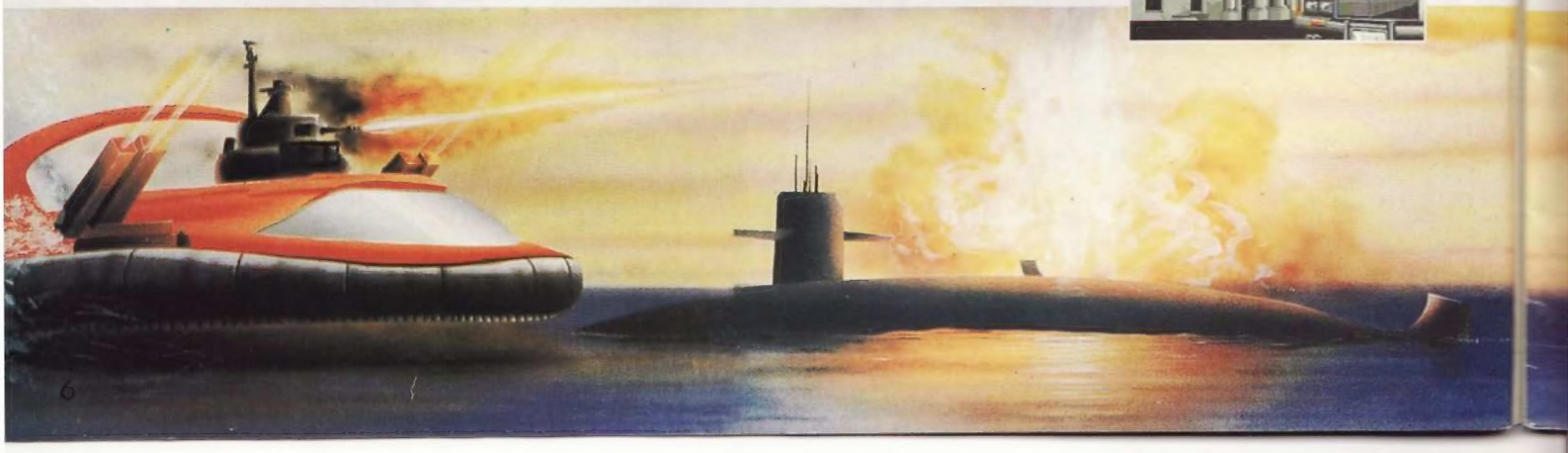


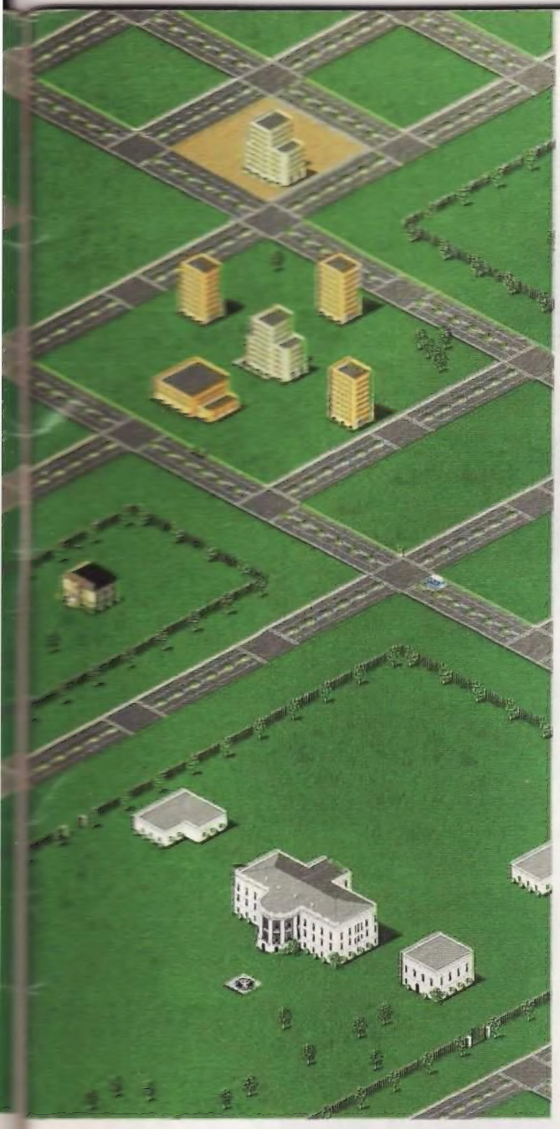
Madman, o filho, se uniu a colombianos. O deserto foi só o começo...

O jogo é a sequência de **Desert Strike**. A Electronic Arts retorna do Golfo com seu novo 16 Mega monstro. Desta vez a ação não se restringe ao deserto, mas espalha-se por diversas áreas geográficas, todas inóspitas: as montanhas geladas dos Alpes, desertos pra lá de áridos, selvas cheias de névoas e até o Capitólio. Você não voará apenas em helicóptero, mas também num caça-de-combate, dirigir um hovercraft ou pilotar uma motocicleta. Esses armamentos devem ser utilizados numa certa ordem para que você complete determinadas fases e vá adquirindo mais habilidade até conseguir a destreza necessária e vencer. Os fãs de **Desert Strike** devem ficar de orelha em pé, a nova missão promete desafios incríveis Preparem-se para combates furiosos. Madman está morto, mas seu horrível legado sobrevive. Seu filho, que ostenta o mesmo nome danoso do pai, está de volta com uma implacável sede de vingança. Prepare-se!

Aqui você fica imune aos ataques inimigos, o que ocorre depois de destruir o submarino

Escolte o presidente





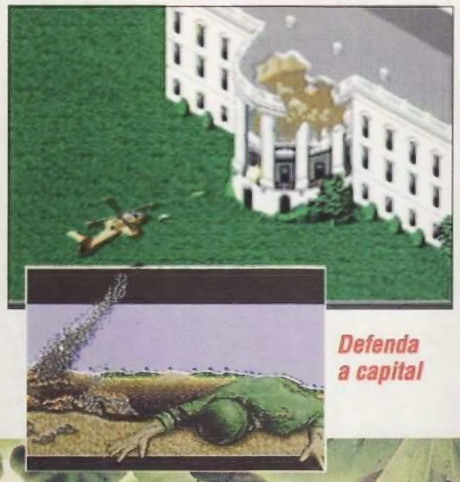
Vista parcial da 1ª fase: Washington D.C.

Nesse ponto deixe o helicóptero e use o hovercraft para eliminar o submarino. Isso é só o comecinho...

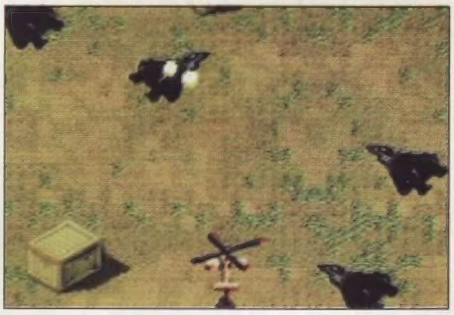
Não se assuste com a cara feia dos bandidos. Eles são familiares. Madman herdou o nome do pai e se juntou a forças colombianas. Possuidores de um verdadeiro arsenal de armas nucleares eles ameaçam a paz mundial

Para acabar com o plano dessa quadrilha super-armada, somente a equipe Jungle Strike está suficientemente treinada. Seu helicóptero possui metralhadoras, e dois tipos de mísseis: hellfires e hydras. Assuma o comando e dê duro nos pilantras!

No total, 9 passwords



Defenda a capital



Na campanha 4 , use os mísseis "hellfire" como sinalizadores

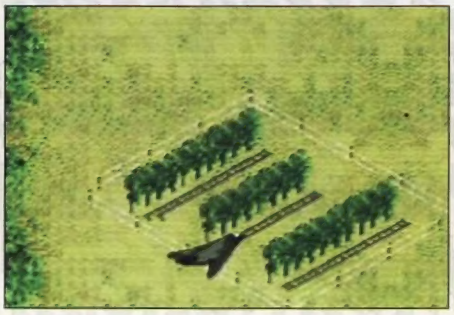
SAIU NOS STATES

JUNGLE STRIKE

NOVE MISSÕES PARA TESTAR SUA PERÍCIA

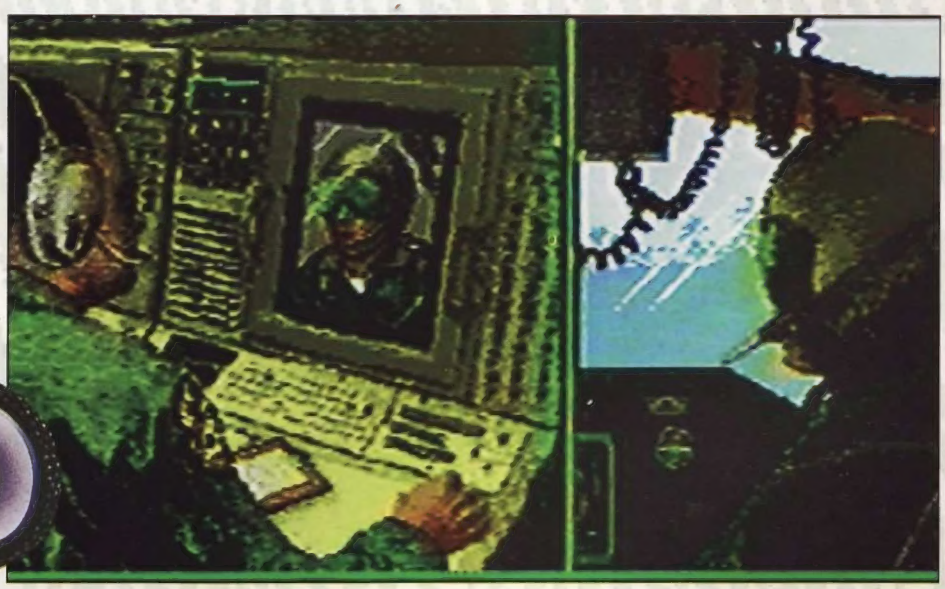
Não pense que vai encontrar moleza nesse cart. Cada uma das missões traz tal quantidade de desafios que, ao completar uma delas, parece que você detonou um jogo inteiro. Além disso, há várias limitações, como a munição. Por isso, não desperdice tiros. Procure também fazer um percurso objetivo. Os novos veículos são a grande diferença dessa continuação. A ação se tornou mais variada com o hovercraft (fases na água), a motocicleta (para andar no deserto), e o poderoso Stealth Fighter, além do já conhecido helicóptero. O controle de seus veículos, manejáveis em 360º, torna a jogabilidade o ponto forte desse cart. Além disso, apoiado em efeitos gráficos, ganhou-se muito em estratégia. Diversão garantida para todos aqueles que têm alguma vocação para Rambo.

Uma pequena mostra da infinidade de telas de apresentação que surgem ao longo do jogo. Repare na tremenda semelhança com o visual de telejornais tipo CNN



O invisível Stealth Fighter, disponível após a missão 7, arrasa as plantações de drogas

Para completar o desafio, terá que enfrentar missões em vários tipos de terreno



Em nenhum momento do jogo você se sentirá sozinho. Enquanto você manda bala nos inimigos, pode contactar sua base para conseguir informações, reparar os danos de seu equipamento, reabastece o combustível e repõe suas armas

PASSWORDS

RLPJBRXTPJK
9VMDBRV7G FB
W5GKXV7LGFR

Use esses códigos para conhecer algumas missões

CONHEÇA OS ITENS

COMBUSTIVEL
Completa seu tanque

MUNIÇÃO
Repõe em parte seu armamento

ESCUDO
Fortifica suas defesas

Procure informantes

A força dos 16 Mega pode ser sentida pela alta qualidade dos gráficos

ESCOLHA UM CO-PILOTO COM SANGUE FRIO

GRANT FOSTER "FACEMAN"
Opera a metralhadora com frieza. Toda missão é um jogo para ele.

MIKE SIERRA "MR. 3-D"
Novato, cheio de força de vontade e gana, pode comprometer pela inexperiência.

J. W. FENNEL "WILD BILL"
O terror das praias. Por saber as regras é capaz de quebrá-las.

SCOTT ANTONIO "EGO"
Respeitado pela pontaria, não teme a morte e aceita qualquer parada

ROSALIND D "ANNIHILATOR"
Co-piloto esforçada, com quem todos podem contar. Mas peca na pontaria.

MEGA DRIVE
ELECTRONIC ARTS
AÇÃO
1 JOGADOR
16 MEGA

G	S	D
9	8	10

Cada co-piloto tem características próprias, com pontos fracos e fortes

SAIU NOS STATES

Esse jogo não é droga! Pratique!

Pintou jogo novo de esportes olímpicos. As modalidades são 8: arco e flecha, ciclismo, hipismo, salto em altura, caiaque, salto com vara e lançamento de dardo. Atletas foram filmados para a criação do cartucho. Animação soberba para um simulador de esportes.

Lançamento de dardo: para aproximação rápida, pressione rápido os botões A ou B

Arco e flecha: use o botão B para esticar a corda do arco. Lance a flecha com A ou B

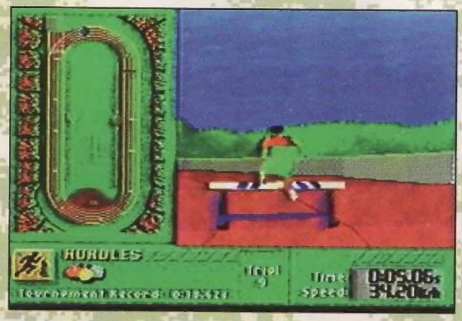
Caiaque: para remar rápido, aperte para cima. Para ir devagar, aperte para baixo

Salto com vara: aproxime-se dando um tapinha nos botões A ou B

Ciclismo: para pedalar, dê uma pancadinha rápida nos botões A ou B

Salto em altura: inicie a corrida apertando rápido os botões A ou B.

Hipismo: acelere o galope apertando o controle para cima



Salto com barreiras: para correr, pressione repetidamente os botões A ou B

SUMMER CHALLENGE

START

PLAY

Publi Co

GAME OVER

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante como detonar uma partida de videogame. A única diferença é que com Ovomaltine, você vai arrepiar sempre.

WANDER

Ovomaltine®

É POWER!

SAIU NOS STATES

JURASSIC PARK

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.

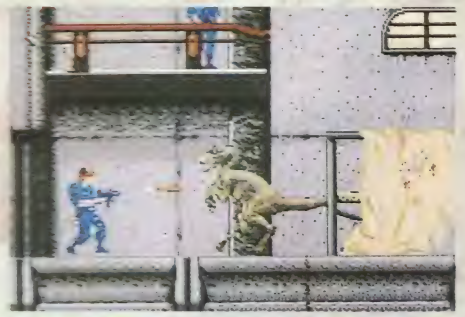
O filme os trouxe à vida. O jogo é um convite para se juntar a eles

Quem poderia imaginar que triceratops, brontossauros, tiranossauros rex ou velociraptores se tornariam estrelas do cinema? Com certeza, pouquíssima gente.

Mas, desde que esses animais se tornaramprimeiro personagens de um livro, depois de um filme de Spielberg, viraram mania mundial. A Sega, é claro, não podia ficar de fora dessa história e botou a moçada para trabalhar na criação de dois jogos - um para CD e outro para o Mega (usando um cartucho de 16 Mega de memória. Isso começou ainda durante a própria filmagem, a partir do roteiro e dos desenhos usados pela equipe de Spielberg. Os escolhidos para a tarefa foram os integrantes da Bluesky Software, que passaram mais de um ano desenvolvendo o jogo, com o cuidado de fazer pesquisas com paleontólogos, visitar zoológicos e trocar experiências com o pessoal que produziu o próprio filme. O problema foi dar animação a animais jamais vistos pelo homem.

Os fósseis permitem saber sobre a vida de animais extintos. Seu estudo serviu para conhecer mais os dinos - e confirma que seu cérebro parecia uma uva passa

Com suas poderosas mandíbulas, o tiranossauro rex se tornou o mais famoso dos predadores daquele tempo. No filme, no livro e no game ele acaba perdendo o estrelato maligno para um parente menorzinho mas não menos voraz, o velociraptor. Com 1,80m, esse carnívoro se notabiliza por sua inteligência. E o jogo reserva um papel surpreendente para ele!



Uma das grandes novidades da versão Sega é que você pode ser o raptor, o vilão do jogo

O tremendo capricho na digitalização, que você pode perceber pela imagem, o som pontuando toda a ação do jogo, com resultados inéditos de suspense, fazem crer que este será um dos melhores carts do ano

UMA FASCINANTE VOLTA AO PASSADO

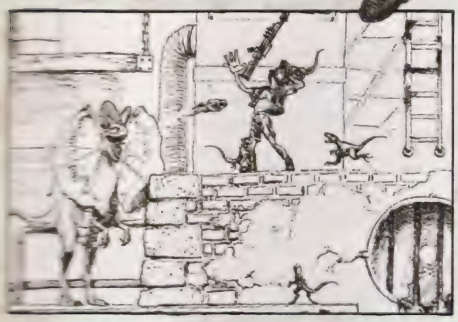
Um período de 65 milhões de anos separa a era em que os dinossauros dominavam a Terra da época atual. Graças às recentes descobertas da ciência, muita coisa foi esclarecida à respeito da vida desses bichinhos. Mas não é preciso ser um estudioso para saber que é bom evitar estar entre esses maxilares aterradores.

Os inimigos são inteligentes: se você for bom eles serão mais difíceis...

Como dr. Grant tente escapar com vida das selvas de Jurassic Park

FILME E JOGO NASCEM QUASE JUNTOS

Como é normal nos jogos baseados em filmes, os dois foram feitos ao mesmo tempo. Isso acontece com o trabalho simultâneo sobre o mesmo script.



JURASSIC PARK: THE MOVIE

O mago das telas de Holywood, Steven Spielberg, dessa vez se inspirou num livro do escritor e cineasta Michael Crichton. O tema não podia ser mais apropriado para o o criador de ET e do herói Indiana Jones, levando multidões aos cinemas do mundo inteiro: a criação de uma espécie de zoológico habitado por dinossauros! Só que o que era para ser o maior parque de diversão jamais imaginado sai do controle e vira um pesadelo. Usando e abusando dos efeitos especiais, dessa vez com recursos de computação gráfica, Spielberg coloca seus personagens diante de uma série de enrascadas. Mas, mesmo com todo o sucesso, muita gente esperava mais do diretor.

O portão do maior sonho de todos acaba se transformando na entrada de um pesadelo

Os problemas começam por falhas no comando informatizado: a segurança é anulada

Os visitantes percorrem o parque nesses jipes, vendo os dinos nas jaulas. Parece tudo simples

Imagine andar numa floresta perseguido por um bichinho de 8 toneladas

UM PASSO DIFERENTE

É relativamente simples dar animação a personagens humanos, cujos movimentos são bastante conhecidos. No caso de dinossauros, que jamais foram vistos, foi preciso construir bonecos dos bichinhos, para ter uma noção de seus movimentos. Só então foram digitalizados.

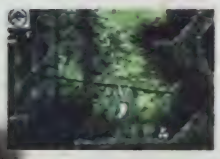
Câmera e computador trabalharam juntos na produção do cartucho

SAIU NOS STATES

JURASSIC PARK

O JOGO NO MEGA

A versão para Mega Drive vem cheia de novidades. Após analisar várias possibilidades os *designers* optaram por um clássico jogo de ação horizontal mas com dois modos de jogo. Você pode optar entre jogar com o dr. Grant ou com um raptor. Com o raptor você passa de presa a predador. Um grande toque de originalidade do cart, mas não o único. Devido à importância dos raptores eles ganharam um tratamento especial no que tange à animação.



Dr Grant: busca de itens é vital

Raptor: aventura só com a própria força

DOUTOR GRANT

O triceratops é o primeiro dinossauro a cruzar seu caminho: desse daí é só correr

Os pterodactilos movem-se em silêncio. O alerta é dado pelo som de suas asas

Cuidado com essas garras afiadas

Mas isso é só o começo, pois a maior novidade é um sistema desenvolvido especialmente para o jogo chamado D.P.A. (Dynamic Play Adjustment), que faz com que seus adversários se dotem de uma inteligência artificial, possibilitando uma reação diferente para cada ação sua, ou seja, dependendo de sua habilidade o desafio se torna mais fácil ou mais difícil. Você nunca sabe quando vão aparecer e como atacarão. Assim, cada partida se torna um desafio novo.

O tiranossauro rex é um dos dinos que mais trará problemas ao dr. Grant

MEGA DRIVE
BLUE SKY
AÇÃO
1 JOGADOR
16 MEGA

G	S	D
8	9	9

O NASCIMENTO NO PAPEL

A origem da saga dos dinossauros em pleno século XX teve início com a publicação do livro Jurassic Park por Michael Crichton. Escritor acostumado ao tema da ficção científica e também roteirista e diretor de cinema, ele criou um livro de rara felicidade, que muita gente considera melhor que o filme de Spielberg. Apostando no suspense e num certo tipo de orientação filosófica que contesta os avanços irracionais da ciência, o autor consegue prender o leitor até a última página. Muitas passagens inclusive foram suprimidas ou alteradas no filme, que fez mudanças para forçar o happy end típico de Hollywood. Lançado no Brasil em 1992 pela editora Best Seller, o livro figura há muito tempo nas listas de mais vendidos.

VELOCIRAPTOR

Os guardas são seus adversários. Eles estão entre você e sua liberdade. Coma-os!

A única maneira de repor sua energia é comer os pedaços de carne no caminho

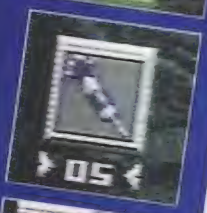
ITENS DE AJUDA

Stun Gun

Paralisa os dinossauros por alguns segundos

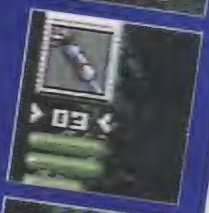
T. Darts

Poucos tiros fazem os dinos dormir



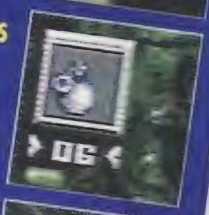
Super Darts

Sono na certa para bicho de qualquer tamanho



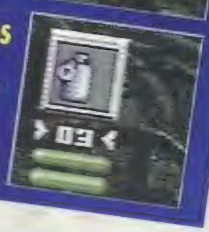
Gas Grenades

Útil para tontear grupos de pequenos dinos



Flash Grenades

Produz um grande barulho e clarão. Fuja rápido

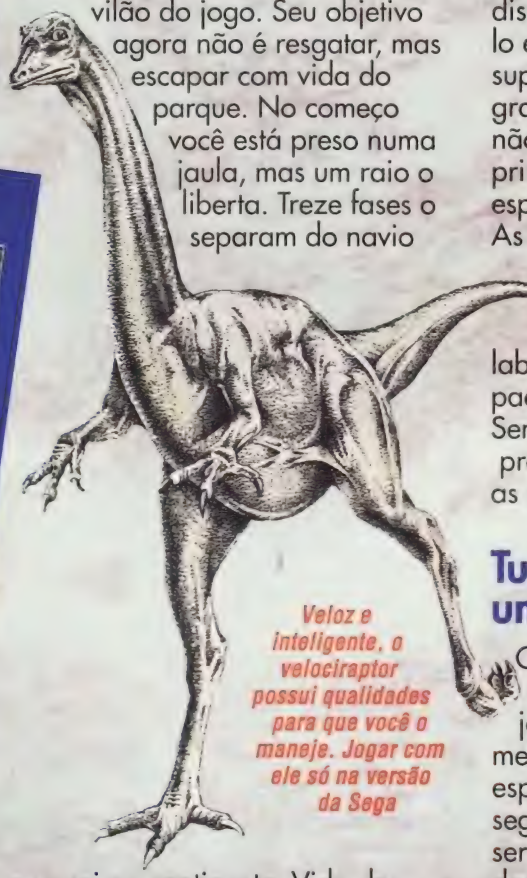


Músicas e sons

Quem viu Jurassic Park no filme certamente se assustou com os uivos do tiranossauro. Isso dá a dimensão da importância do som no jogo. A equipe que fez o cart teve a preocupação de reproduzir esses detalhes sonoros. Assim, você pode saber se os inimigos vêm da estrada ou da selva. Somado à trilha sonora tem-se uma emoção única em videogames.

Jogando com o velociraptor

Ao escolher o Raptor você terá uma experiência inédita - passar a vilão do jogo. Seu objetivo agora não é resgatar, mas escapar com vida do parque. No começo você está preso numa jaula, mas um raio o liberta. Treze fases o separam do navio que vai ao continente. Vida de raptor é complicada, não dispõe de itens. Tudo depende de seus dons naturais: força nas pernas, dentes afiados e garras mortíferas, que servem desde para destroçar o inimigo até mover pedras e atingir novas áreas. Encarnar num ser extinto há 65 milhões de anos é de fato excitante, acredite.



Veloz e inteligente, o velociraptor possui qualidades para que você o maneje. Jogar com ele só na versão da Sega

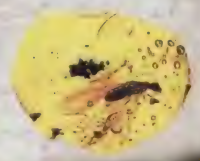
Apesar de ausentes no filme. Os ptorodactilos vão dar muito trabalho no game

Jogando com o Dr. Grant

Também com treze fases, agora seu objetivo é salvar os reféns aprisionados na área de visitas do parque. Como dr. Grant você dispõe de vários itens para auxiliá-lo em sua tarefa. Bombas de gás, superdardos tranquilizantes e granadas de luz. O segredo é não se desconcentrar da missão principal, deixando as sete espécies de dinossauros de lado. As três mais perigosas são o tiranossauro rex, os spitters e os raptores, é lógico. Nas fases labirínticas é preciso atenção e paciência para pegar os itens. Sem eles, seu futuro provavelmente serão as mandíbulas dos inimigos.

Tudo começou com um mosquito

O sonho de reconstruir a vida de animais ancestrais teoricamente já pode ser concretizado, ao menos na teoria. O DNA,. uma espécie de código que contém os segredos de cada ser vivo, pode ser usado para isso. Partindo dessa teoria, o autor da história original, Michael Crichton, considerou que o sangue de um dino, conservado por séculos no âmbar, seria a chave para a reprodução dos animais. Quem sabe esse game não se torne realidade.



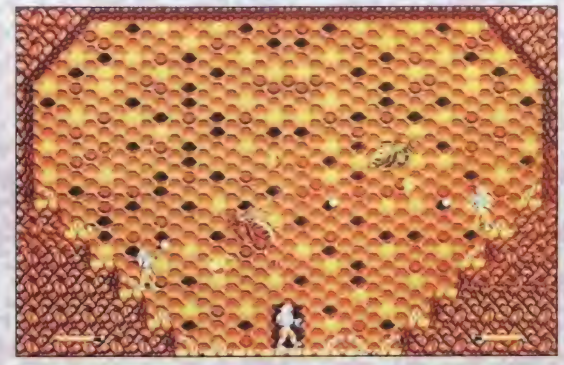
SAIU NOS STATES

MEGA DRIVE
SUNSOFT
AÇÃO
1 JOGADOR
8 MEGA

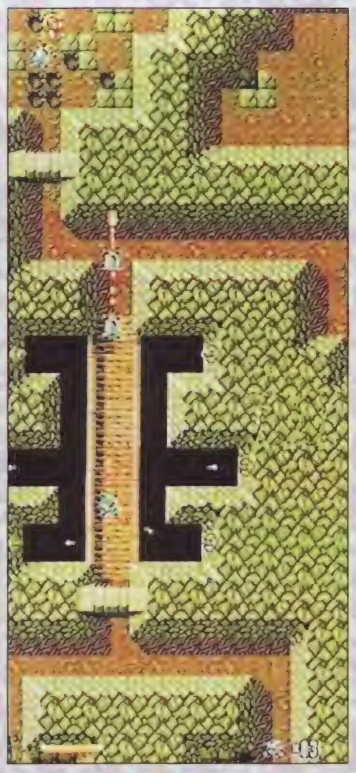
BLASTER MASTER 2

Vença mutantes e labirintos usando um supertanque

Seu planeta foi invadido por mutantes dispostos a anexá-lo a seu império. Então, você embarca num tanque com um arsenal sofisticado. Além de ter de atravessar os mais perigosos terrenos, você precisa enfrentar criaturas bestiais. Há duas visões diferentes, lateral (side view) ou na de cima (top view). O tanque possui um canhão rotatório que atinge vários ângulos. Na top view você rotaciona 16 direções, ou quase 360°. Atravesse as potes dentro ou fora do tanque. A escolha certa leva a um Chefe de Fase secreto.

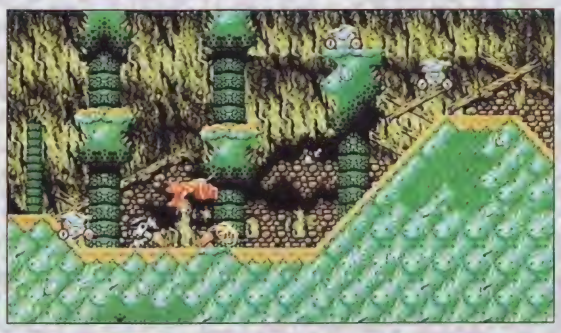


Fase 1: na caverna, entre nas portas para destruir os inimigos que ficam nas colméias



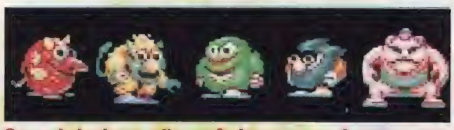
Nessa fase a visão é superior e lembra muito um labirinto

Primeira fase: desça do jipe para pegar armas e energia



Fase 2: uma das mais bonitas em gráficos. De resto é muito parecida com a primeira caverna

SAIU NO JAPÃO



Seus inimigos são anônimos e perigosos

SNOW BROS

70 fases de diversão para fãs da simplicidade

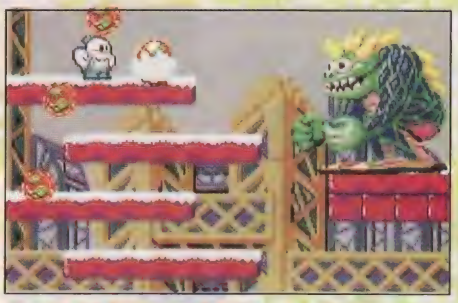
Jogo de ação tipo **Bubble Bobble**, lançado originalmente para o Arcade. No Mega são 70 fases, isto é, 20 fases a mais que o original. A cada 10 aparece um novo Chefe. Para passar de fase sem muitos contratempos, detone todos os inimigos com o tiro congelante, transformando os demônios em bolas de neve. Depois é preciso empurrar a bola para algum canto da tela onde eles serão eliminados. Tente envolver os outros para ganhar mais pontos e itens: velocidade, poder de tiro e invencibilidade. Nick e Tom são dois bonecos de neve que devem (só pra variar) salvar a princesa de Snowland. Snow Bros oferece a possibilidade de se jogar em dupla. Jogo excelente para os adeptos do fácil e divertido.

MEGA DRIVE
TENGEN
AÇÃO
2 JOGADORES
8 MEGA

G	S	D
9	8	7

As fases têm características bastante diferenciadas entre si. Aqui, um escorregador

Detone os inimigos sem a menor piedade; faça um strike com a bolinha

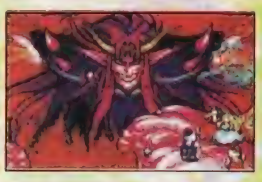


A cada 10 fases você tem que enfrentar uma gracinha como essas. Atire os inimigos congelados para destruí-lo eficientemente

Na opção de 2 jogadores, tanto é possível competir como colaborar

Esses itens, todos poções mágicas, aumentam sua força

Esses itens dão pontos, e o último deles dá mais vidas, aproveite!



Originalidade em falta: a velha história do rapto da princesa na Demo

SAIU NO JAPÃO

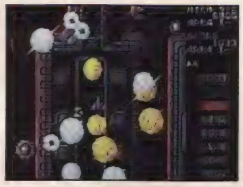
Na geladeira desde 86, clássico sai do arcade e vem para Mega

MEGA DRIVE
TENGEN
TIRO
1 JOGADOR
8 MEGA

G	S	D
8	9	9

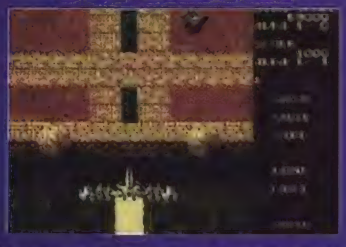
SLAP FIGHT

Os velhos jogadores vão se lembrar desse sucesso de arcade em 1986! O Master ainda engatinhava no Japão. Só agora a Tengen lançou-o para consoles domésticos. Revisto e ampliado, **Slap Fight** vem para Mega com roupagem nova. Tem dois modos de jogo: o normal (fiel ao Arcade) e o especial, com fases e armas novas. Escolha entre a música da versão original ou os novos arranjos feitos por Yuzo Koshiro, compositor das trilhas de **Super Shinobi** e **Streets of Rage**. **Slap Fight** é um jogo de tiro em ação vertical. Destrua os inimigos e recolha os itens em forma de estrelas para aumentar o poder de sua nave. São 8 tipos de Power Ups: Speed - aumenta a velocidade em até 5 níveis; Shot - alcance reduzido e grande velocidade; Side- tiro lateral; Wing - aumenta o poder da arma; Bomb - tiro poderoso e concentrado, 1 tiro por vez; Laser- grande alcance e poder; H. Mis - míssil teleguiado e Shield - escudo protetor que resiste a até três tiros. **Slap Fight** é conhecido por sua dificuldade e seus truques. Não se preocupe, todos estarão presentes.



No modo especial, várias novidades: com o typhoon bomber você detona os inimigos em troca de um wing (acima), exceto os mestres, que exigirão mais de você (à esquerda)

SUPERDICA



Morra antes de dar qualquer tiro. Na segunda vida comece com força total

Todas as manhas do arcade continuam valendo nessa versão

Ofertas exclusivas Ícaro para você comprar voando.

Relógio Esportivo Maxim's - Quartz, digital, scuba diver, multi-funções, alarme, crono, caixa em resina, com fundo em aço inox, catraca, pulseira de borracha, à prova d'água até 50m. Exclusivamente na cor preta.
2057.01 - Pinos na cor preta - CR$ 2.950.000,00
2057.02 - Pinos na cor prata - CR$ 2.950.000,00

Veja como funciona o avião! Engenhoso livro animado que apresenta o funcionamento interno do avião. 0401.33 - CR$ 1.624.000,00

Relógio despertador Varig, com avião girando na marcação dos segundos. Importado da Alemanha, funciona com uma pilha pequena. Diâmetro de 5 cm.
0006.04 - Cor Branca CR$ 3.442.700,00
0006.05 - Cor preta CR$ 3.442.700,00

Toalha de banho Ícaro (1,50 x 0,89 m). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.
2150.03
CR$ 1.531.200,00

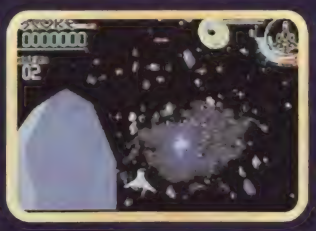
Variguinho Inflável confeccionado em PVC, com impressão em silk-screen.
1327.01 - CR$ 1.957.100,00

Toalha de banho Variguinho (70x130 cm). Fabricada pela Santista, sendo 95% algodão e 5% poliéster.
2150.01 - CR$ 1.531.200,00

Faça já seu pedido.
Escreva para Ícaro Editora Ltda., especificando o código e a quantidade dos produtos que você deseja, seu nome e o valor total pedido, acrescido da quantia de CR$ 658.000,00 referente ao transporte.

Em seguida envie para a Rua Jundiaí, 50 - 4.º andar - Jardim Paulista - CEP 04001-140 - São Paulo - SP.
Se preferir, faça seu pedido pelo telefone (011) 884-8777.
Válido até 31/08/93

Sinta a força do CD num tiro ao alvo espacial que vai ficar na história



SILPHEED

Como resposta ao sucesso de Star Fox da Nintendo, a Sega contra-ataca na base do jogo pesado, com *Silpheed*, abusando da potência de seu CD. Amantes de jogos tiro preparem-se. Jogo-sensação da última Consumer Electronic Show e primeiro na lista de preferências dos EUA, Silpheed mistura com sucesso 3D com velocidade de um jogo de tiro com ação vertical. A fabricante Game Arts assegura que a sensação é inédita. A empresa conseguiu o controle das 3 CPUs, permitindo fazer um jogo de 40 mil telas, com animação de 15 quadros por segundo. Desenvolvido, é claro, segundo a grande tendência: gráficos poligonais. Fora isso, outra técnica inovadora foi utilizada: fractal. Os fractais permitem criar através de formas pré-estabelecidas variantes aleatórias dessa mesma forma. Complicado, não? Na prática fica possível fazer uma sequência de cadeias de montanhas com um mínimo de memória e o máximo de exatidão. A boa notícia é que apesar de não ter data confirmada o jogo está estourando a qualquer momento.

A técnica dos fractais foi usada na construção deste planeta. Ele confere grande realismo às cenas, porque os cenários vão sendo repetidos aleatoriamente, imitando a natureza

Ainda antes da versão final, essa imagem demonstra com clareza a utilização de polígonos para simular as três dimensões. A versão final deve vir com mais detalhes gráficos

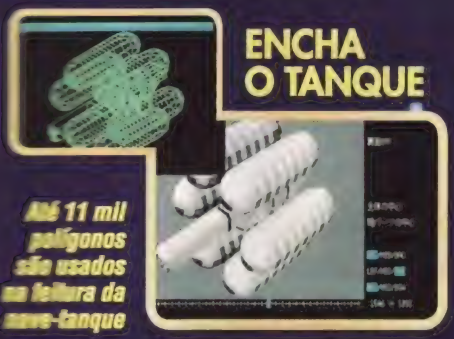
MEGA CD
GAME ARTS
TIRO
1 JOGADOR

9 10 10

SALVE A GALÁXIA USANDO A PONTARIA

O ano é 3076. O computador central da Galáxia, Grayzon, foi dominado por rebeldes liderados por Xacalite. Planetas são invadidos por naves controladas pela máquina a serviço do mal. A última esperança de resgatar a ordem mundial é pilotar Silpheed, o mais moderno caça tático espacial do sistema. Essa nave pode se movimentar em todas as coordenadas da tela. Basicamente equipada com lasers, canhões, tiros, mísseis e bombas gravitron. São onze fases do mais puro jogo de tiro, temperado com pitadas da tecnologia mais avançada.

ENCHA O TANQUE



Até 11 mil polígonos são usados na feitura da nave-tanque

A previsão é de que a demo terá 70 seg. de animação contínua, explorando os recursos de memória do CD. Segure a ansiedade!

STAR FOX X SILPHEED: VEJA AS DIFERENÇAS

	STAR FOX	SILPHEED
Capacidade:	8 Mega	+ 2500 Mega
Nº polígonos/tela:	120	500.000
Animação:	Máx 10 Q/s	Máx 15 Q/s

Obs: Q/s = quadros por segundo

SONIC CD
THE HEDGEHOG

Gráficos incríveis e novas armadilhas agitam a vida do porco-espinho

O mascote oficial da Sega ataca em sua terceira versão, a primeira para CD. Com a grande capacidade desse aparelho foi possível tornar ainda mais detalhada a parte gráfica, as animações e até a incluir músicas cantadas na apresentação do jogo. Os cenários de fundo melhoraram muito e novos obstáculos foram empregados. Destaque enorme para Super Loop, um looping piradíssimo de 360°. Entre as várias novidades dessa nova aventura do porco espinho encontra-se o acréscimo de um inédito modo de jogo: o Time Attack. No Time Attack, vence quem terminar a fase mais rapidamente. O recorde permanece gravado na incrível memória do Mega CD. Também está prevista a participação de um personagem feminino, Emmy Rose, uma adorável fã de Sonic. A presença de Tails, a famosa raposa que possui dois rabos, não está confirmada. O lançamento é ainda este ano. Mas existe uma certeza entre todos: vai sobrar diversão na telinha!

Novas armadilhas aparecem na versão para CD, que deve ser ainda mais rápida

Os gráficos ganham muito na versão para CD

Os movimentos estão ainda mais vertiginosos

Veja no modo Time Atack quem é bom de verdade em cada lugar

Os engenheiros da Sega querem ver você em apuros

Para você matar a saudade do Sonic 2

Os gráficos melhoraram sem perder a personalidade

A grande dúvida que está na cabeça de todos. Tails virá ou não?

Os quadros dos bonecos, 3 vezes maiores, permitem movimentos suaves

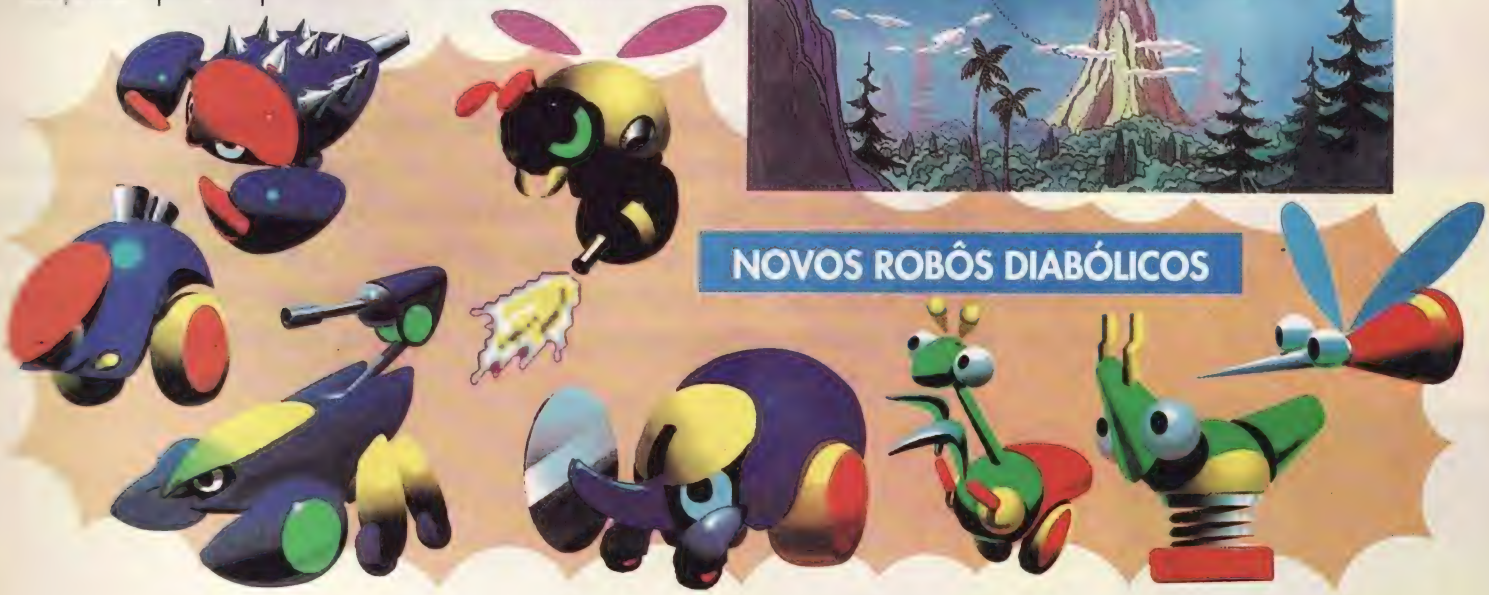
Dr. Robotinik é outra presença ansiosamente aguardada pelos jogadores. Ainda não confirmada

Sinta o clima da terceira fase: presença do trampolim que é marca registrada do jogo

Muita coisa mudou, mas a diversão continua grande. Grande notícia: é possível gravar a fase onde você interrompeu a partida

Todos têm medo de Sonic

A história começa quando Sonic chega em Little Planet, onde a natureza sempre reinou em paz. A grande surpresa aparece quando não se vê mais os animaizinhos como antes, agora eles temem Sonic. Adivinhe quem tem que resolver este mistério?



NOVOS ROBÔS DIABÓLICOS

OLHA COMO O GAME GEAR CRESCEU.

Game Gear, o primeiro e único videogame portátil em cores do mundo, também é o primeiro a ter um telão, o Super Wide Gear. Isso mesmo, um big telão de 4,5 polegadas, que vai ampliar a imagem e a emoção de jogar videogame, em casa, no carro ou onde você bem entender.

SEGA

CABE ATÉ UM MASTER SYSTEM DENTRO DELE.

GAME GEAR

Master Gear Adaptor e Super Wide Gear são acessórios vendidos separadamente.

Outra novidade sensacional: o Master Gear Adaptor, que permite jogar a maioria dos 130 jogos do Master System, além dos mais de 30 cartuchos do Game Gear. Ligá-lo é fácil: basta colocá-lo como um cartucho comum. Game Gear, o videogame que agora é grande mas continua portátil.

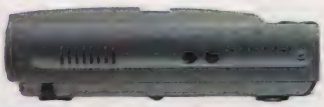
TEC TOY

Pintou console novo no pedaço, mega drive na era

NOVO VIDEO GAME É INSPIRADO EM JOGADORES

No último dia 2 de julho foi lançado no país do Sol Nascente um novo console cujo objetivo é competir com o Mega 2 e Mega CD 2. Trata-se do novo Wonder Mega. Apesar da enorme coincidência de nomes, este aparelho não é produzido pela Sega e sim pela Victor (leia-se JVC). Da mesma maneira que os consoles recém-lançados pela Sega, o novo WM é tecnologicamente igual ao anterior. As grandes surpresas ficaram por conta do design e do preço: custa aproximadamente US$ 500 (redução de US$ 250). Além desse abatimento, o console agora não tem a conexão para MIDI (uma interface capaz de controlar teclados através do console), presente no antecessor. O controle é de última geração: 6 botões, sem fio e com a tecla Function (veja tabela), o cúmulo da praticidade! Os jogadores que se acostumaram ao controle antigo podem ficar tranqüilos. As entradas para controle com fio foram preservadas. Sem falar nos recursos exclusivos do Wonder Mega: saída para Super-VHS e volume de eco e microfones para recurso de Karaokê e a saída de fone de ouvido. O que mais seria possível esperar de um console doméstico?

O Wonder Mega 2, teve as suas modificações inspiradas pelas sugestões dos consumidores



Na visão lateral, notam-se entradas para os microfones e fones de ouvido. Também existe controle de volume de eco para os fãs do karaokê

A alavanca acima do start permite jogar a dois sem utilizar a entrada traseira

Entradas e saídas para vídeo, áudio e controles. Ponto para a saída de Super VHS

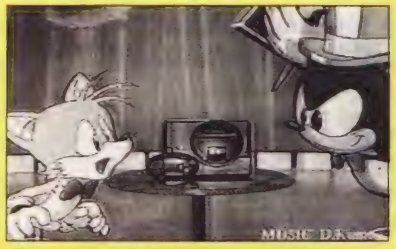
TABELA DE FUNÇÕES

FUNCTION + A = TV/vídeo
FUNCTION + B/C = aumenta e diminui o volume da TV
FUNCTION + X = liga e desliga
FUNCTION + Y = Reset
FUNCTION + Z = liga/desliga TV (só para algumas marcas japonesas)

O botão à esquerda do Start é o Function. O controle funciona com 2 pilhas pequenas por 25 horas ininterruptas. Seu alcance frontal, em linha reta, chega a 7 metros. Já seu raio, num ângulo de 30 graus, chega a cerca de 3 metros.

SONIC MÍDIA

Sonic, o símbolo da Sega vai virar desenho animado nos States. No time de produção está a Tokyo Movie, produtora do comercial japonês que é feito com animação. Sonic invadiu até a F-1, patrocinando a Williams de Alain Prost. E parece que deu certo. "É indispensável que o porco espinho mais veloz do mundo esteja em nossa equipe" - brinca Damon Hill, piloto da escuderia. A estréia do desenho será em setembro.



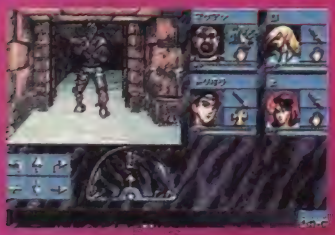
Do comercial para o estrelato

NOVOS JOGOS

AFTER ARMAGEDOM

Para CD-ROM. RPG com clima especial. O protagonista é um garoto numa terra estranha, seguindo os conselhos de um livro pensante. Grande loucura!

EYE OF THE BEHOLDER



RPG/labirinto com toques de 3D, na linha de *Dungeon Master*. Crie um grupo de 4 integrantes escolhendo entre 6 raças, classes e poderes. Jogo em tempo real, que não dá chance aos paradões.

LETHAL ENFORCERS

O arcade da Konami no CD da Sega. Pegue sua arma e detone os bandidos que surgem na tela digitalizada. Permite 2 jogadores ao mesmo tempo.

MEGA DRIVE + AMSTRAD PC

Parece que os europeus querem acabar com o domínio do eixo Japão-EUA no atual mercado de videogame. Os britânicos dão o primeiro passo nessa direção. Foi lançado na Inglaterra um computador PC com um Mega embutido. Calma, não é o rudimentar Tera Drive. A superioriodade é evidente, pois ao contrário do Tera (PC-286) este é um Mega PC 386 SX, uma versão poderosa. Ideal para quem quer ter acesso a jogos do Mega Drive e utilizar a versatilidade de um Computador Pessoal. Logicamente nem tudo são rosas. Essa máquina não faz cópias em disquete ou permite reprogramar os jogos. Também não é compatível com o Mega CD. O preço? US$ 1500! Com 40 Megabytes de winchester e monitor VGA. O Mega Plus 486 SLC também foi lançado. Trata-se de um Mega embutido num IBM-PC 486. Iça!

Com um simples movimento lateral da tampa da frente do aparelho você aciona as funções do Mega Drive ou o computador propriamente dito. Com um monitor VGA o visual do jogo ganha muito

MEGA COMMANDER

Mais um controle para Mega multifunção. Este é da Hori Eletronics. Vem com Turbo independente, Slow Motion em 2 níveis e 6 botões. O Mega Commander custa US$ 22 e, fora as semelhanças com o controle para SNes, o direcional se tornou mais preciso.

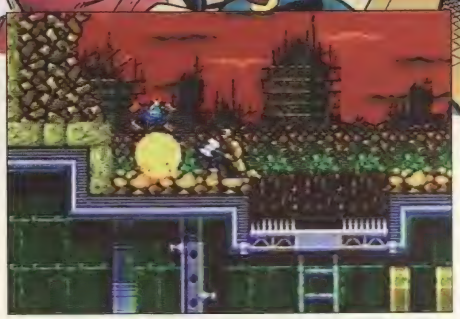
Tudo o que é mais necessário num controle está à sua disposição agora. Bola dentro da Hori

SAIU NO BRASIL

EX-MUTANTS

O futuro da Terra em suas mãos

A Terra quase foi destruída na terceira guerra mundial. A raça humana virou mutante. Um cientista, professor Kildare, precisa resgatar a espécie. Ele acha seres perfeitos para sua experiência. Três machos e três fêmeas fortes, inteligentes e jovens: Ackroyd, Shannon, Dillon, Tanya, Bud e Piper. Nascem seis novos super-heróis. Prevendo problemas em seus planos, Slugo, líder dos mutantes, manda capturá-los. Ackroyd e Shannon escapam e têm que salvar seus colegas. Escolha um dos dois. Ação horizontal e som envolvente. Lançamento Tec Toy.



Este é o local de saída da primeira fase. Comemore! Não há nenhum mestre

MEGA DRIVE
SEGA
AÇÃO
1 JOGADOR
8 MEGA

G	S	D
8	7	6

Não deixe de destruir os caixotes que parecerem pela frente: itens ou pontos

O jogo é constituído por um enorme labirinto: oriente-se pelas setas que surgem

SUPER MÁQUINA

Agora você pode ter em sua Loja ou Residência o máximo em diversão eletrônica.

A "*EuSou*" traz prá você os super gabinetes Winners Champion para lojas e o **Winners Boy** para residências.

Winners Champion

A "*EuSou*" também fornece comandos, com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game **MEGADRIVE, SUPER NINTENDO** e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

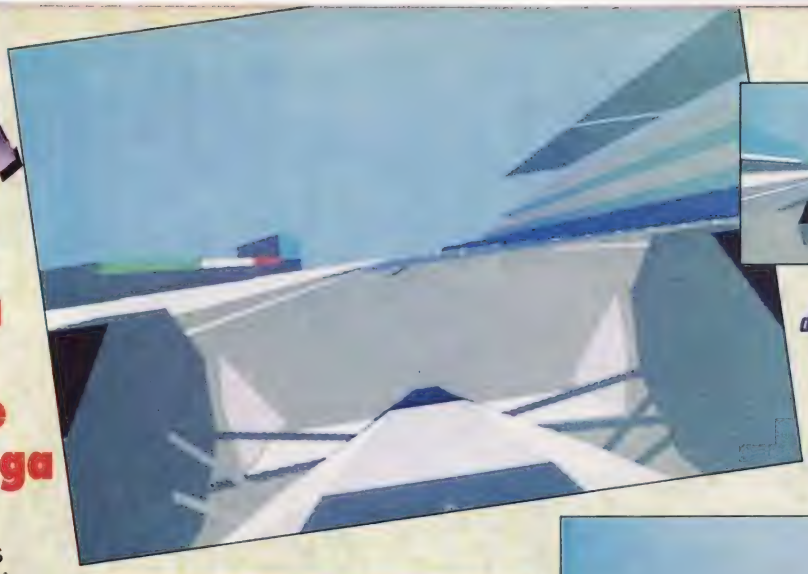
Fábrica e Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 e 270.8685

PRÓXIMA ONDA

VIRTUA RACING

Nova seção chega pisando fundo. Sucesso de arcade estará em seu Mega

Que os gráficos poligonais são a mais nova tendência em matéria de videogame, o leitor de ***SG*** já sabe. Virtua Racing segue a mesma linha de jogos como **Star Fox** e o novíssimo **Silpheed** (Veja matéria nesta edição). Ainda nem saiu e já é considerado um dos melhores simuladores para videogame. Muito realismo garantido. Para possibilitar que um jogo tão sofisticado não perdesse qualidade no Mega Drive, o cart conta com um chip matemático que processa os dados com maior velocidade, como o Super FX de **Star Fox**. Não perca essa onda. Prepare o joystick e se controle até a chegada do cart, ainda sem data definida!



As 4 visões à sua disposição, como no arcade, podem ser acionadas a qualquer hora. O ângulo mais realista é a cockpit view (à direita).

A passagem de um ângulo de visão a outro é suave e rápida. Pouca emoção nessa visão

Float view: este é o ângulo mais favorável às suas manobras ao volante

O desenho de muitas das curvas tem uma inclinação que lembra os ovais da Indy

O maior enigma do cart. Será que o pit stop vai reproduzir o cenário do arcade?

Arcade X Mega

- Como no arcade, são 4 pontos de vista.
- As fotos são de um protótipo. No cart prevêem-se cenários fiéis ao original.
- A preocupação com detalhes foi tanta que até as marcas de pneus aparecem.
- O box também usa polígonos. No arcade muita precisão nessa cena. Vai ser difícil que o cart reproduza isso.
- O arcade usa 6 mil polígonos por tela, o Mega se restringe a 300

As 3 pistas são originais, criadas para o jogo, nos níveis fácil, moderado e difícil

MEGA DRIVE
SEGA
CORRIDA
1 JOGADOR
16 MEGA

G	S	D
9	8	7

SUPERTÁTICAS

PREDATOR 2
(Master System)

PASSWORD PARA ULTIMA FASE:

NAGIRRAH

KRIS KROSS
(Sega CD)

DEMO SECRETO

Existe uma maneira de assistir algumas cenas de como foi feito esse jogo. Para isso espere aparecer a tela de chamada e pressione A, B, C e Direita simultaneamente. Você verá cenas diferentes da produção do jogo apertando START.

ECCO THE DOLPHIN
(Mega Drive)

INVENCIBILIDADE

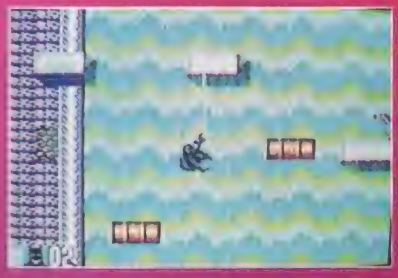
Em qualquer parte do jogo, encontre o que você precisa para passar de fase e você obterá a tela de descrição da próxima fase com seu password. No momento em que esta tela aparecer

pressione e segure o botão A e Start. O jogo irá pausar, despause e não havera música. Pronto: você é invencível.

BATMAN RETURNS
(Master System)

SELEÇÃO DE FASE

Espere a tela de apresentação, aperte simultaneamente o direcional para cima e os botões 1 e 2 e segure-os até aparecer a tela de seleção.



FLASHBACK
(Mega Drive)

PASSWORDS

EASY

1-PIXEL
2-BESTY
3-PANCHO
4-STUDIO
5-TOHO
6-AKANE
7-INCBIN

NORMAL

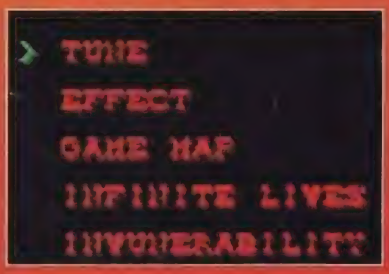
1-FALCON
2-DATA
3-MILORD
4-QUICKY
5-BIJOU
6-BUBBLE
7-CLIP

EXPERT

1-CLIO
2-ACRTC
3-BLOB
4-STUN
5-MIMOLO
6-HECTOR
7-KALIMA

ROLO TO THE RESCUE
(Mega Drive)

DEBUG MODE



Aperte Cima + A + C e dê reset. Aperte B na apresentação. Dessa maneira, você vai entrar no Modo Debug que permite algumas manhas como, por exemplo, escutar as músicas e os efeitos sonoros; escolher todas as fases; colocar vidas infinitas; colocar invencibilidade.

STREETS OF RAGE II
(Mega Drive)

PERSONAGENS IGUAIS

Se você sempre quis jogar em dupla com personagens iguais, utilize este truque: na tela-título pressione e segure no controle 1 Direita e B ao mesmo tempo, no controle 2 pressione e segure Esquerda e o botão A. Com esses botões apertados pressione o botão C no controle 2. Na tela seguinte, escolha a opção 2 players, e então surgirá a tela de escolha de personagens. Eles serão idênticos um ao outro. Cuidado para não se confundir!

CHAKAN
(Mega Drive)

PARA ENTRAR DIRETO NO PLANO ELEMENTAR

Entre na opção Pratice, suba na plataforma do lado direito do portal do ar e use a magia que faz retornar aos portais

SPELLCASTER
(Master System)

PASSWORD

Para você se aproximar um pouco mais do final deste jogo use o seguinte password:
p1¡DjZK09mZpeEljioxoGUHC.

ULTIMA IV
(Master System)

COMO ACHAR O MANDRAKE

Vá para latitude DG e longitude LG, espere as duas luas ficarem cheias e use o search.

FINAL FIGHT CD
(Sega CD)

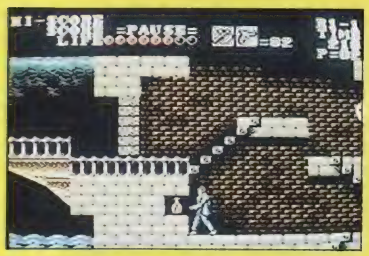
TURBO AUTOMÁTICO

Comece entrando no option e coloque o cursor no exit. Pressione a seguinte sequência: Direita + A + B e Start. Escolha o modo jogo (pode ser normal ou Time Attack). O botão de soco passará a ter Turbo Automático; basta manter o botão pressionado.

SUPERTÁTICAS

MASTER OF DARKNESS
(Master System)

SELEÇÃO DE FASE COM INVENCIBILIDADE



Quando aparecer na tela o nome do jogo, aperte o direcional para cima e os botões 1 e 2 simultaneamente. Na tela de seleção, mude para FF.

CHIKI CHIKI BOYS
(Mega Drive)

COMO GANHAR DINHEIRO NO COMEÇO DA 1ª FASE

Logo no início da 1ª fase, suba para o canto esquerdo superior e fique dando espadadas no ar. Esse procedimento faz aparecer uma super moeda.

FATAL FURY
(Mega Drive)

CONTINUES INFINITOS

Na tela de continue, mantenha pressionado para cima, A, B e aperte C várias vezes para ganhar créditos. Com esta manha Geese Howard vai ficar com seus dias contados!

SEM LIMITE DE TEMPO

Vá ao option e diminua o Time Limit até 10. Pressione Esquerda + A e zere o time limit. As lutas não terão limite de tempo sendo o nocaute o fator que determinará a vitória ou derrota.

SUBSTITUA O MELHOR DE 3

Entre no Control do Option Mode. Diminua o Point até 1 e pressione :Esquerda + B, para zerar. a partir de então, as vitórias serão somadas em vez de serem contadas no sistema "melhor de 3"

MARKY MARK; MAKE YOUR VIDEO
(Sega CD)

PARA VER A DEMO SECRETA

Há uma cena muito estranha neste jogo. Para checar isto: Entre no jogo, aperte simultaneamente os botões A e C. Pressione Start para ir ao U-Direct mode. Pressione A, B, C e direita, você verá Marky com algumas garotas!

ESPECIAL MEGA

GOL AXE

Agora são 4 novos guerreiros que partem atrás do machado dourado

O jogo **Golden Axe** foi um dos grandes sucessos do Mega Drive e rendeu 2 versões. **Golden Axe III** é a mais recente. Ação horizontal. Os 4 novos guerreiros, Cain, Sara, Kronos e Proud têm técnica específica de luta e magias características. A missão: enfrentar Dammed Hellstrike e trazer o machado de ouro. As fases não são lineares. Há bifurcações que permitem decidir que rumo tomar. Na apresentação efeitos imitam estroboscópios dos personagens em side scrolling. Usaram a velha receita da continuação: mexer nos gráficos. A música é boa e o som segue o padrão da Sega.

TABELA DE GOLPES

Os comandos são configuráveis e nomearemos os botões com as iniciais da função:
Ataque (A), Pulo (P), Magia (M)
Corrida com ataque (→→ ou ←← + A)
Voadora especial (P, ↓ + A)
Golpe Duplo (A + P)
Golpe Frontal (Frente + A)
Defesa (Trás + A)
Golpe especial (Cain e Kronos) (→↗↑↖←↙↓↘→ + A + P)
Golpe especial (Sara e Proud) (→←→ + A + P)
Golpe combinado (Encare o parceiro e, quando os personagens fizerem sinais com a cabeça, aperte A)
Magia combinada (Idem, aperte M dos 2 jogadores)

Obs.: Os golpes especiais devem ser iniciados na direção do oponente.

As magias combinadas são animais

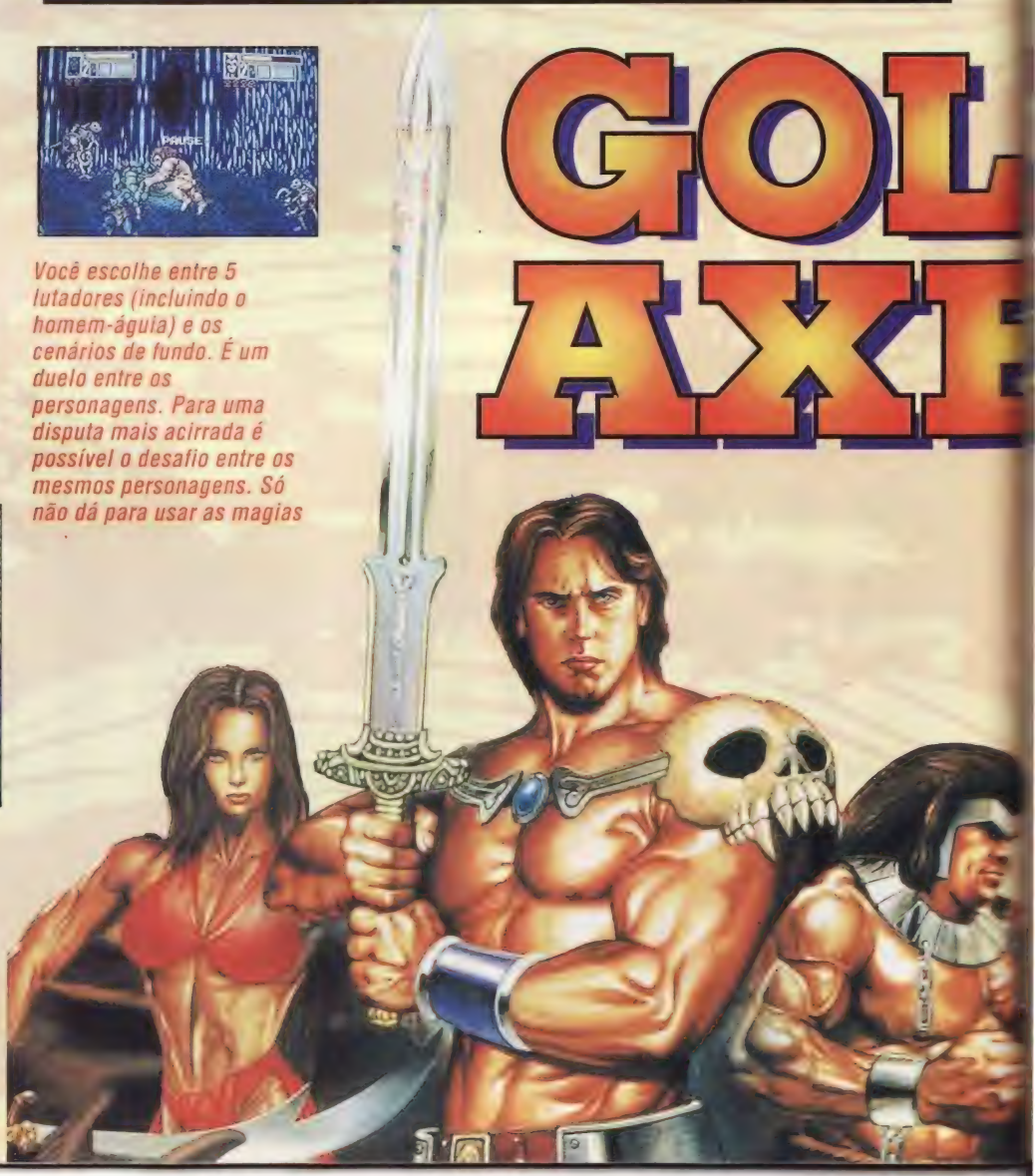
Golpes combinados tiram 10 vezes mais energia

Os golpes especiais possuem longo alcance

Você escolhe entre 5 lutadores (incluindo o homem-águia) e os cenários de fundo. É um duelo entre os personagens. Para uma disputa mais acirrada é possível o desafio entre os mesmos personagens. Só não dá para usar as magias

1ª FASE

Sobre o carroção, arremesse os guerreiros para fora rapidinho. Evite as bordas. Para extermínio eficaz use o ataque com corrida. Os anões carregam itens valiosos. Acerte-os e colha tudo. Em tempo: nas bifurcações optamos pelo caminho de cima.

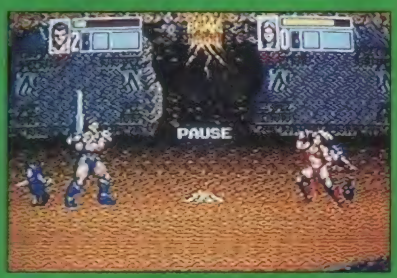


Chefe de Fase
DARK KNIGHT

Descerá dos céus em sua armadura brilhante carregado pelo homem-águia. O que o diferencia em relação ao resto dos inimigos, até esta fase, é o seu poder de defesa. O golpe mais eficiente é a voadora com espada. Nas situações difíceis, recorra à magia. Ao derrotá-lo, aparecem os anõezinhos carregados de itens. É só chutar e faturar altas energias. Rá!

DEN
E III

ANÕEZINHOS MÃOS LEVES



Os anõezinhos são safados. Se você vacilar eles levam seus itens. Chute-os sem parar. Eles ficaram mais sofisticados e vêm até por cordinhas

2ª FASE

No meio do jogo salve alguns reféns. A cada 5 resgates você tem direito a uma vida extra. Não perca a chance! Utilize os golpes especiais, que matam a distância. Colhendo alimentos, como maçãs e carne, sua energia aumenta. Para saltar os vãos, avance pela tela junto com o parceiro. Os inimigos gordinhos, armados com clava, além de descerem pauladas, são especialistas em barrigadas. Mantenha-se distante.

Chefe de Fase
HELL SKELETON

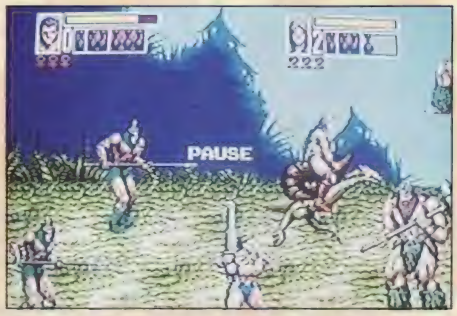
Use golpes especiais de longe; em apuros, apele para o golpe duplo

3ª FASE

O visual (background) deu uma melhorada, não? A aridez dos outros cenários foi substituída por

uma densa floresta.
Guerreiras saltam das árvores em sua direção. Precisa dizer que é para desviar? Monte nos caramujossauros antes que os inimigos o façam. As linguadas que eles desferem tiram muita energia. Existe mais um refém para ser salvo. O coração completa o seu Life Meter e também aumenta a barra de energia.

Chefe de Fase
JURASSIC WARRIOR

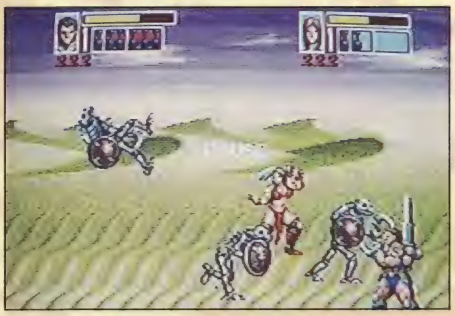


Para não acabar se dando mal ao enfrentar os gigantescos homens primatas armados com tacos, o jeito é empregar os golpes especiais em todos os momentos em que eles avançam em sua direção. No caso de seus adversários não se aproximarem na mesma linha de movimento que você, a melhor alternativa é desferir voadoras com espadadas.

ESPECIAL MEGA

GOLDEN AXE III

4ª FASE

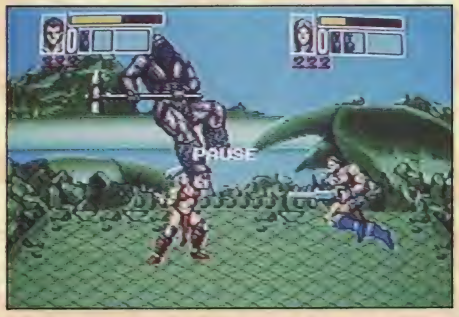


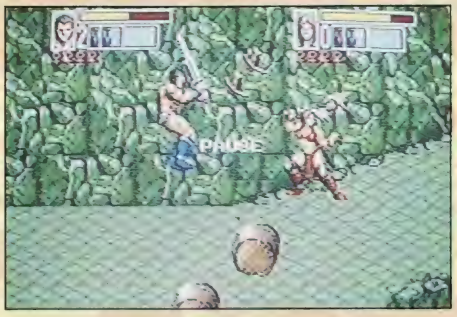
No sertão, cuidado com o fogo do dragão, em linha horizontal e com certo alcance. Desvie! Surgem inimigos com bolas espinhosas e caveiras. Os gordinhos mudaram. Soltam fogo pelas ventas.

Chefe de Fase
DEVIL MINOTAURUS

Minotauros de 4 braços! Use o dragão, golpe com corrida e magias, pois os chefes são poderosos. Cuidado com a rotatória (parecida com a de Zangief). Colha os itens dos anões.

5ª FASE





Inimigos e abismo. Avance a tela e salte com o parceiro para não cair no precipício. Muitos inimigos em 3/4 da tela. Fique longe do abismo, e jogue os inimigos nele. Perigo! Primatas à vista! Mais um abismo para saltar e um refém. No sopé da rampa destrua os barris. Ache o dragão , derrube seu cavaleiro e tome seu lugar. No topo da montanha destrua os barris e colha os itens.

Chefe de Fase
CURSED HAWK

Comece com o aperitivo e trate de detonar os adversários mais fracos. Resolvido esse problema, é a vez de cuidar do homem-águia. Utilize muita magia e não deixe de aplicar pulos com espadadas seguidamente. Os outros golpes são defendidos.

6ª FASE

Uma águia gigante em pleno vôo é o palco da luta. Todos os inimigos estarão presentes. Os cavaleiros estão vermelhos e mais fortes.

Chefe de Fase
GREAT JURASSIC WARRIOR

Seus velhos conheciddos da terceira fase, os primatas, atacam novamente. Mais fortes, exigem esforço para serem vencidos. Mas use os mesmos golpes.

7ª FASE

Fase bastante rápida, sem segredo. Use a pulo com a espada para derrotar o homem-águia, que é o único adversário em seu caminho. Seu poder de defesa acabou tornando-o um osso duro. Depois de vencido, o encanto que o enfeitiçou se quebra, e ele vira rei. E vem com um pedido original: salve a princesa. Surpreso?

ÚLTIMA FASE

Você coseguiu o que queria e chegou ao final do jogo. Dentro do castelo do Dammed Hellstrike, sua missão consiste em resgatar a princesa e o machado de ouro. Para isso terá que enfrentar todos os inimigos do jogo num segundo round de vida ou morte Utilize os golpes duplos os especiais e o pulo com espadada. Boa sorte!

Esse é o último inimigo que, só para não fugir à rotina, terá de ser vencido duas vezes. Jamais o ataque frontalmente, pois seu machado tem longo alcance. Aproxime-se pelas diagonais.

ARTE NEWS

ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE
ARTE NEWS
TODA LINHA TECTOY

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

ARCADE

10 gigantes travam luta de vida ou morte num arcade de golpes simples

Mais um título para a lista de jogos de luta. A grande mudança deste para os outros jogos do gênero no mercado diz respeito ao tamanho dos personagens, que como em **Art of Fighting**, tem dez lutadores enormes e com muitos golpes especiais. Os controles são reduzidos, sem as complicações de fraco, médio ou forte. Basicamente é composto de um direcional e três botões: alto, médio e baixo. Outra grande novidade é a introdução de armas na disputa. Todos os lutadores podem usá-las, roubando dos que já vem armados. Como não poderia deixar de ser, **Martial Champion** permite o duelo entre dois jogadores.

O tamanho dos caracteres impressiona e a barra de energia fica embaixo na tela

GOLPES ESPECIAIS

GOLWAVE
(C) ← → + M
GOLBARRIER
M REPETIDO

SHADOW ATTACK
(C) ← → + M
KATON NO JUTSU
M REPETIDO

KUMO NO ITO
(C) ↓ ↘ → + M
KOMA NO MAI
(C) ← → + M

SHINKUKEN
(C) ← → + M
SHOENKYAKU
→ ↓ ↘ + A

K. ATTACK
↓ ↘ → + M
H. TOKKEN
M REPETIDO

S. TORNADO
→ ↓ ↘ + A
PANTHER CLAW
(C) ↓ ↑ + M

A. BURNER
↓ ↘ → + M
A. DRILL
(C) ← → + M

DOUBLE CROSS
(C) ↓ ↑ + M
NILO STAR
↓ ↘ → + M

BLOODY SCREW
↓ ↙ ← + M
HELL SLEGGER
↓ ↘ → + M

TENGA RENKEN
→ ↓ ↘ + A
HOUOUKEN
↓ ↘ → + M

É possível trocar ou pegar armas para obter vantagens: alcance e força

O golpe alto serve para rebater os ataques aéreos

Para agarar se aproxime e use golpe médio

Os ataques baixos são eficientes para inimigos em pé

ARCADE
KONAMI
LUTA
2 JOGADORES
16 BITS

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

D.T.A. Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

DESCONTOS À VISTA

TEC TOY

- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921

Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

ESPECIAL

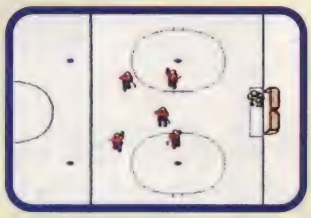
MASTER

SLAP SHOT

Depois de um ano chega ao país um jogo que mistura rapidez e porrada

Finalmente, depois de um ano, a Tec Toy trouxe esse bom jogo para o Master. Você pode jogar contra o computador ou na opção versus, muito mais emocionante, como os americanos. O modo exibição equivale a uma só partida. Os grandes times do mundo estão presentes: Holanda, Iugoslávia, Austrália, entre outros. A torcida incentiva. No fim do jogo, os campeões aparecem em cena, felizes da vida. Depois, uma tela mostra a chave geral do campeonato com sua colocação. Ponha seus patins e prepare-se para essa temporada.

Na escolha da equipe você conhecerá o treinador, as características do time



Comemore com a galera

Uma boa dica para sempre começar em vantagem é apertar rapidamente os botões antes do apito inicial

Os controles são bem simples: 1- para roubar a bola , 2- passe e 1+2-supertacada

Usar os toques rápidos é uma boa maneira para driblar o oponente

A HORA DA PANCADARIA

Nessa hora aparecerão na tela dois adversários se esmurrando. Aperte rápido os botões para não levar uma surra. Quem perde é obrigado a abandonar o campo

ESTUDE A QUADRA INTEIRA E INVENTE AS SUAS TÁTICAS

No torneio, muitos países se dividem em várias chaves

Veja o que acontece quando um gol é marcado

Demonstrações de patinação na troca de campos

O estádio onde se desenrolam os jogos

No intervalo receba as instruções de seu técnico

NBN IMPORT&EXPORT

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE.

S. NINTENDO — MEGA CD — NINTENDO — PC
ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

SUPER NINTENDO
Axelay
Allien III
Battletoads in Battlemaniacs
Batman Returns
Beast of the Beast
Bio Metal
Bubsy
Bulls X Blazers
Chester Cheetah
Dead Dance
Desert Strike
Dracula Bram Stoker's
Dragon Ball Z
Dragons Lair
F-Zero
Fatal Fury
Final Fighter II
GP 1 Race
Home Alone II
Joe e Mac II
King of the Monsters
Legend of Mist. Ninja
Lethal Weapon
Mario is Missing
Mickey Mouse
NCAA Basketball 93
Nigel Mansel
Ninja Kiki
North Fighter ó
Out of this World
Out Lander
Rama 1/2 II
Road Runner
Robocop III
Rock in Roll
Rushin Beat II
Simpsons B Night Mare
Street Fighter V
Street Fighter II 1/2
Street Fighter Champ Edition
Strike Eagle
Super Mario World
Super NBA Basketball
Super Soccer Champ
Super Star Wars
Super Turrigan
Super Volleyball II
Tazmania
Terminator
Tiny Toon
Turtles IV
Ultra Seven
Valken
X-Man
Yoshi's Cookie

MEGA DRIVE
Ariel Marmaid
Batman Returns
Batman Revenge of Jocker
Battle Toads
Bio Bazard Battle
Capitão América
Chacam
Chester Cheetah
Chiki Chiki Boys
Chuck Rock
Crue Ball
Cyborg Justice
Deadly Moves
Disck Words
Double Dragon 3
Ecco Dolphin
Ex Mutante
F-1 Hero
Fatal Fury
Tiny Toon
Flash Back
Golden Axe II
Golden Axe III
Greendog
Hit the Ice
Indiana Last Cruzadas
John Madden Football
Jungle Strike
Lotus Turbo Challenge
Muhammadali Box
NBA Challenge
Ninja Turtles Hyper Store Heist
Out Lander
Out Run 2019
Rolo to the Rescue
Road Rash II
Senna's GP
Splaterhouse III
Side Pocket
Sonic II
Spot
Street of Rage II
Strider II
Sunser Riders
Super Man
Tazmania
Tennis Jenifer Capriati
The Hypers Tone Helt
Turtle Race
World of Ilusion
World Trophy Soccer
USA Basketball
X Man

MEGA CD GENESIS
After Burner III
Jaguar
Cobra Command
INXS
Road Avenger
Sewer Shark
Willy Beamish
Time Gal
Sherlock Homes II
Batman Returns
Night Trap
Final Fight

GAMES PARA PC
Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Platoon
Rotox
Sky Shark
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES
Mega Genesis Econômico
Mega Gene. CD Americano
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo

ACESSÓRIOS
Adap. p/ S. Famicom/ S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo
Baloon
Controle S. Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Estojo para Cartuchos
Game Genie S. Nintendo
Pro II p/ Mega
Pro CDX Adap. p/ Mega CD

MOUNTAIN BIKES

Modelo Cassola

Câmbio Shimano Importado
Câmbio Lepper Importado

PREÇOS
Mod. Cassola 18M
Câmbio Shimano US$ 257,00
Mod. Cassola 15M
Câmbio Lepper US$ 225,00
Mod. Two Hard 21 M
Aluminium
Câmbio Indexado US$ 500,00

PEÇA NOSSA TABELA

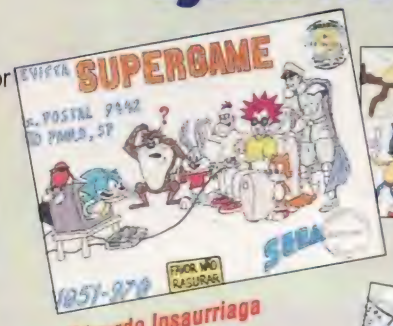
Importamos para você diversos produtos como brinquedos, som, TVs, bebidas, vídeos, instrumentos musicais

Tel/Fax: (0152) 33.9715

CLUBE DO CHEFE

Artistas do envelope revelam seu talento e agitam redação

A promoção Arte no Envelope, criada pelo grande patrocinador do maior movimento artístico da atualidade, eu, o Chefe, faz todo mundo vibrar, até mesmo a escória inculta que forma esta redação. Os ganhadores constarão da ***SG*** 27 e √ão ganhar camisetas da ***SG***. É a glória !!! Mande o seu!

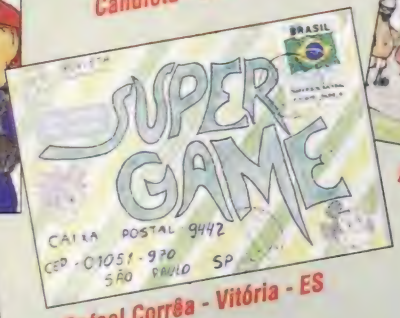


Eduardo Insaurriaga
Candiota - RS

James Klein Jr - Rolante - RS

Leandro Calçada
Diadema - SP

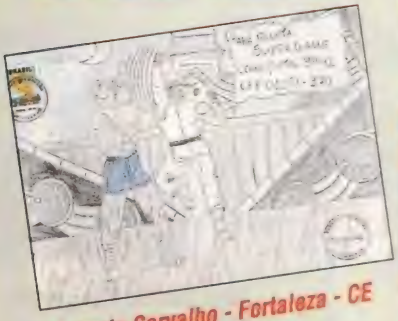
Alan Chiesquini - Colatina - ES



Rafael Corrêa - Vitória - ES

Eliezer Neves - Manhuaçu - MG

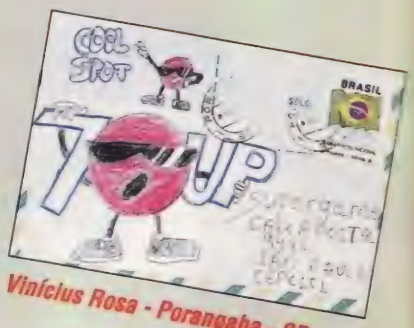
Georgiano Carneiro - Livramento de Nossa Senhora - BA



Antonio Carvalho - Fortaleza - CE

Daniel Dias Goi - S. Paulo - SP

Jacson Domingues -
B. Horizonte - MG



Vinícius Rosa - Porangaba - SP

Se a moda pega...

Mudanças nas leis inglesas garantiram à igreja o direito de veicular advertências pela TV. A idéia é: qual a melhor fonte de valores morais para as crianças, a igreja ou os videogames? Na campanha, Jesus aparece pregado à cruz com a legenda: "sua criança acredita que, quando morrer, vai para o céu, para o inferno, ou para o nível três?" Em outro, Sonic discute com o Criador sobre quem é a força mais poderosa do universo. E você o que acha a respeito?

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

GAME HOUSE
Rua Teresa, 1515 Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza

TARGET
Av. R 1, 195 - Setor Oeste - GO - Tel: (062) 291.1607
CEP: 74125 020

DTA GAMES
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - SP
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921 - CEP: 04534 003

SYSTEM GAMES
Rua Greenfeld, 248 - Ipiranga - São Paulo - SP
Tel: (011) 272.7410 - CEP: 04218 100

SPEED GAMES
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos - SP
Tel: (0132) 30.7760 - CEP: 11089 200

STAR GAMES
Rua Tapajós , 1292 - Bom Retiro - Curitiba - PR
Tel: (041) 338.6818 - CEP 80520 260

GAMES E GAMES
Rua Guarani, 283 - São Paulo - SP
Tel: (011) 227.3742 - CEP: 01123 040

PLAY GAMES
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana - São Paulo - SP
Tel: (011) 575.9730 CEP: 04020 001

SCOPE GAMES
Rua Joaquina Ramalho,1304 - V. Guilherme - SP
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA)
Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba - SP
Tel: (0152) 33.9715

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar Sl.3 - Paraíso - SP
Tel: (011) 549.2816 - CEP: 04010 970

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115
São Paulo - SP - Tel: (011) 222.1471 ou 222.9083
CEP: 01207 001

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX
Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim
Natal - RN - Tel: (084) 217.5935 ou 231.9258
CEP: 59080 400

SUPERGAME OMBUDSMAN

Golpistas do reembolso postal à solta, a verdade sobre o Neo Geo e a "morte" do Nes 8 bits

Quero começar hoje com um toque. Todo o cuidado é pouco com as importadoras de cartuchos via reembolso postal. Armem-se de todos os lados. Fiquei sabendo que tem gente desonesta nessa área. Você manda a grana e não recebe o cartucho. Sacanagem é a melhor definição pra isso. Se quiser encomendar um jogo, exija todas as garantias. Comprovantes de tudo. Recibos, notas, etc. Prevenir é muito melhor que remediar. Também é preciso pensar bem a quem recorrer em caso de dúvida. Estão respondendo qualquer coisa por aí, inclusive em cartas, que são publicadas. É demais! Esclareço: a grande diferença entre Neo Geo Ouro e Neo Geo Prata é que o primeiro vem com dois joysticks e um cartucho e o segundo com apenas um joystick e nenhum cartucho. O lance do processador de um ser mais rápido que o do outro é puro grupo. Também saiu publicado,

Novo Nintendo 8 bits

branco no preto, que o 8 bits da Nintendo, mais os jogos para o console, estariam deixando de ser fabricados no Japão. Isso é incrível! Como se explica então o novo modelo Nes, lançado nos EUA, e com previsão de entrar em breve no mercado japonês? Mancada feia. Agora uma pisada da casa. Na ***SG*** nº 24 dissemos que ***Chester Cheetah*** tinha efeitos em Mode 7. Ocorre que o Mega Drive não processa esse efeito, tá? Esses olhos rasgados enxergam longe!

Akira E. A. Gora

HÁ DOIS ANOS

O tempo passa rápido. Há exatos dois anos o Brasil era o palco do acontecimento que iria revolucionar o mundo das revistas de videogames. Chegava às bancas o nº 1 da melhor da galáxia, a ***Supergame***. Na capa, o símbolo máximo da Sega - Sonic, The Hedgehog que acabava de sair. O Game Gear também era novidade absoluta. **G - Loc**, **Shapes & Columns**, **Super Mônaco GP**, **Wonder Boy** e **Psycho Words** eram os lançamentos. Uma festa! Já eram notícia **Fantasia**, **Tom Jam & Earl**, **Quack Shot** e **Batman** para Mega, que acabavam de sair nos States. E já publicávamos a primeira foto do Mega CD. De lá pra cá muita coisa mudou. Sempre com a mesma velha intenção de levar todas as novidades para você, leitor.

O CHEFE RESPONDE

AMERICANO-JAPONÊS

Eu tenho um Mega japonês e gostaria de comprar um Mega CD americano. Será que o Mega CD americano vai servir no meu Mega japonês e também vai rodar Cds japoneses e brasileiros, quando lançarem?

Leonardo José Pereira Teixeira
Jacareí -+ SP

***RdC:** Necas, meu. Eles fizeram reserva de seus respectivos mercados. Quer dizer, Mega japonês só encaixa em Mega CD japonês e só roda CDs nipônicos. Isso também vale para os americanos. Se você já possui um Mega japonês, o seu Mega CD terá que ter a mesma origem. Mas a pirataria internacional fez algumas descobertas. Com uma pequena modificação, o Mega passa a aceitar os dois sistemas de CD. Já o CD americano, com um cartucho acoplado, passa a rodar tanto CDs americanos quanto japoneses. Esse truquezinho não serve para os primeiros Megas (que vinham com Altered Beast). Já quanto aos que vêm com o jogo Sonic já é possível. Saiba tudo em Rola lá Fora desta edição.*

CONFIRA O RESULTADO DA SUPERPROMOÇÃO SUPERGAME

Onde o Chefe está tomando Ovomaltine?

1º lugar
1 Mega Drive + 1 cartucho
Leandro Carlos Mazzei
Ribeirão Preto -SP.

2º lugar
1 Mega Drive
Lucas Formagari Venâncio
Limeira - SP

3º lugar
1 Game Gear + 1 cartucho
Ranieri Sofia
Ilha do Governador - RJ

4º lugar
1 Game Gear
Pedro M. D. Pereira Garcia
São Paulo - SP

5º lugar
1 Master System + 1 cartucho
Marcelo B. de Mattos
Porto Alegre - RS

6º lugar
1 Master System
Marco Almeida de Assis
Nova Iguaçú - RJ

7º lugar
1 Cartucho Mega + 1 camiseta + 1 Kit Ovomaltine
Débora Cerqueira Calderaro
Contagem - MG

8º lugar
1 cartucho Mega + 1 Kit Ovomaltine
Rodenil Marques de Oliveira
Corumbá - MS

9º lugar
1 cartucho Mega + 1 camiseta
Alexander Libânio Duarte
São Paulo - SP

10º lugar
1 cartucho Mega
Roberto Bonafi
Osasco - SP

11º ao 100º lugar

1 Kit Ovomaltine

• Mark Ma Chi Fei, São Paulo - SP • Roberto D'Azevedo, São Paulo - SP • Edson dos Santos Santana, Aracajú - SE • Eduardo Hiroshi Yagui, Cajamar - SP • Edson Luis N. Cardoso, Maringá - PR • William Alwn Harris, São Paulo - SP • Euclides Rodrigues C. Filho, Recife - PE • Wagner Artur de O. Cabral, Mossoró - RN • Luiz Cláudio T. Rodrigues, Rio de Janeiro - RJ • Rodrigo Bittencourt Mota, Santo Ângelo - RS • Aparecido A. D. Javarez, Cosmópolis - SP • Ronald Baptista de Souza, Riachuelo - RJ • Paulo Vinícius S. Ribeiro, Rio de Janeiro - RJ • Nicolas P. Urupúkina, Niterói - RJ • Adilson Santos da Silva, São Paulo - SP • Glauce Sabatine Oliveira, Santo André - SP • Carlos Eduardo Bristotti, Campinas - SP • Rodrigo Antonio Prado, São Paulo - SP • Luciano Gasperin, Farroupilha - RS • Gláucio Filipalki, Maringá - PR • Vitor Cortelazzo, São Paulo - SP • Adélsio de Oliveira Pereira, Ponta Porã - MS • Israel Andriotti Silva, Guaiba - RS • Miguel Z. Krasner, Porto Alegre - RS• Marcio Tambelini de Amorém, São Paulo - SP • Geraldo Kennedy Lopes, São Paulo - SP • Nilson Gomes da Silva, São Paulo - SP • Marcelo Barbosa, Cuiabá - MT • Diego Paza Skolaude, Santa Cruz do Sul - RS • Alexandre H. da Silva, São Paulo - SP • Arthur Augusto T. Gonçalves, São Paulo - SP • Carlos Alberto F. de Mello, São Vicente - SP • Oscar Gabriel D. Barbosa, Porto Alegre - RS • Marcos Alexandre M. Sandi, Baurú - SP • Wagner Santos Cardoso, São Paulo - SP • Fabiano Daher Ribeiro, Rio de Janeiro - RJ • Henrique Lins Horta, Belo Horizonte - MG • Robson Albuquerque da Silva, Paulista - PE • Paulo Henrique Sugawara, Curitiba - PR • André Vailati, Blumenau - SC.

1 Camiseta

Aquiles da Silva Duarte, São Paulo - SP • Diego Dias, Sapucaia do Sul - RS • Sueli Maria Todeschini, Brasília - DF • Marcelo Arthur Saggion, São Paulo - SP • Alyson Feliciano da Silva, Cubatão - SP • Juliano Righetto Ribas, Rio Negrinho - SC • Marcelo Nunes da Silva, Cubatão - SP • Sidney Sells Ramos, Santo André - SP • Daniel Pedro S. S. Corrêa, S. B. Campo - SP • Reinaldo Santana de Silveira, Salvador - BA • Valmir Barbosa Calado, Teresina - PI • Wellington Santana, São Paulo - SP • João Francisco Tavares, Santo André - SP • Denilson dos Santos, Jundiaí - SP • Rubens José Esteves Sernada, Cravinhos - SP • Marcia Fróes Pelesteiro, Santo André - SP • Cícero Zart Enger, Lajeado - RS • Daniel Carraro Tamasini, Bento Gonçalves - RS • Giuliano Dora Gonçalves, Santa Fé do Sul - SP • Thais Caroline L. Marins, Maringá - PR • Ivam Tamaki M. de Castro, São Paulo - SP • Leandro Leite Andrade, São Paulo - SP • Estevan R. R. Callas, Nova Petrópolis - RS • Alexandre de Oliveira Cardoso, São Paulo - SP • Carolina M. Almeida Karam, Curitiba - PR • Rodrigo da Costa Ávalos, Porto Alegre - RS • Daniela de N. Torres de Barros, Belém - PA • Davi Casale Aragon, Botucatú - SP • Daniel Galvão Amaral, Belo Horizonte - MG • Daniel de Souza Silva, Cotia - SP • Fernando Sérgio T. Cortez, Vila Velha - ES • Sidenei Tutumi, São Paulo - SP • Célio Flores S. Júnior, Vila Velha - ES • Ana Paula E. Teixeira, São Vicente - SP • Thiago Moura Buratti, São Paulo - SP • Sandro F. Mira Júnior, Curitiba - PR • André de Assis Nunes, Jacareí - SP • Alexandre Souza Soares, São Bernardo do Campo - SP• Patrícia Mitsue Yoshida, São Bernardo do Campo - SP • Ricardo Gomes Martins, Santo André - SP • Fabrício C. Figueiredo, Recife - PE • Carlos E. S. D. Filho, Salvador - BA • Cesar Augusto Nemeto, Olinda - PE • André Ricardo dos Anjos, São Paulo - SP • Leonardo Luiz R. Dantas, Itabira - MG • Marcelo Leite Nascimento, Aracajú - SE • Yosuke Okada, Santarém - PA • Márcio Luiz de P. Ioga, Baurú - SP • James A. Klein Júnior, Rolante - RS.

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO
CARTUCHOS
CONSOLES
E ACESSÓRIOS
PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00
SUPER NINTENDO US$ 18,00
NINTENDO US$ 6,00

• Tudo com garantia total
• Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

As melhores revistas de games do Brasil vão ficar ainda melhores!

A partir do próximo mês **Supergame** e **Gamepower** vão detonar pra você, com exclusividade, o melhor de **Gamepro**, a revista de games preferida da galera americana.
Um banho de 1º mundo que vai fazer você viajar!

MUITO MAIS REVISTAS PRA VOCÊ!

E MAIS

GAMEPLUS inteiramente grátis!
Uma revista com realidade virtual, multimídia, computer games e tudo o que rola de novidade eletrônica no mundo inteiro!

É ISSO Aí!

2 REVISTAS EM 1

Somente os leitores de **Gamepower** e **Supergame** têm tudo isso.

Entre nessa!

SUPERGAME GAMEPOWER

UMA A CADA 15 DIAS NAS BANCAS!

TENHA AS SUAS COLEÇÕES COMPLETAS!

Se você perdeu alguma edição de SUPERGAME e GAMEPOWER, fique ligado! Seu jornaleiro ou o distribuidor da sua região podem descolá-la pra você. Você também pode escrever para a DINAP A/C Números Atrasados - Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa - CEP 06053-990 - Osasco - São Paulo.

JORNALEIRO
Um amigo a cada esquina

(011) 851-3111

Este número é sua linha direta com a gente. Através dele você pode fazer sua ASSINATURA, dar sugestões, reclamar... encher mesmo! Se preferir, escreva para a Nova Cultural.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

SUPERGAME
ANO 2 - Nº 25 - AGOSTO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Editor de Arte: Omar Grassetti
Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cíngano, Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Fran Moreira, Antonio Rui*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Weslllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

ISSN 0104-2033

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

DEBULHADOR DE GAMES

Chips do Brasil

À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
Vendas no Atacado tel: 264.0644

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS